

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開平10-33829

(43) 公開日 平成10年(1998) 2月10日

(51) Int.Cl.<sup>9</sup>

A 6 3 F 9/22

識別記号

庁内整理番号

F I

A 6 3 F 9/22

技術表示箇所

M

審査請求 未請求 請求項の数 5 F D (全 14 頁)

(21) 出願番号 特願平8-210618

(22) 出願日 平成 8 年(1996) 7 月22日

(71) 出願人 000132471

株式会社セガ・エンタープライゼス

東京都大田区羽田 1 丁目 2 番12号

(72) 発明者 矢野 慶二

東京都大田区羽田 1 丁目 2 番12号 株式会

社セガ・エンタープライゼス内

(72) 発明者 永尾 祐司

東京都大田区羽田 1 丁目 2 番12号 株式会

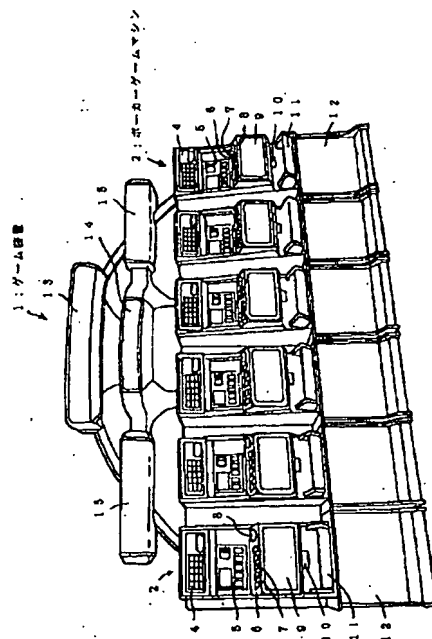
社セガ・エンタープライゼス内

(54) 【発明の名称】 ゲーム装置

(57) 【要約】

【課題】 特定役を定めず、また、最高ベット数でなくとも種々の可能性を有効に生かしてゲームを行うゲーム装置を提供すること。

【解決手段】 主ゲームの開始前またはプレイ中に、当該ゲームへの参加資格ポイントを賭けるとともに、このポイントの所定割合をボーナスポイント原資として貯蓄してなるゲーム装置において、貯蓄されたボーナスポイントの計数及び表示を行う計数表示手段と、計数表示手段により計数されたボーナスポイントが所定数に達した場合、予め設定された当選確率に基づいて副ゲームを実行するか否かを抽選する副ゲーム抽選手段と、副ゲーム抽選手段により副ゲームの実行が抽選された場合、副ゲームを実行し、副ゲームの結果に基づいて前記ボーナスポイントの払い出しを行うとともに、計数表示手段により表示されるボーナスポイントの初期化を行う副ゲーム制御手段とを備えるようにする。



## 【特許請求の範囲】

【請求項1】主ゲーム制御手段により実行される主ゲームの開始前またはプレイ中に、当該ゲームへの参加資格を得るためのポイントを所定数賭けるとともに、賭けられたポイントの所定割合をボーナスポイントの原資として貯蓄してなるゲーム装置において、貯蓄された前記ボーナスポイントの計数及び表示を行う計数表示手段と、

前記計数表示手段により計数されたボーナスポイントが所定数に達した場合、予め設定された当選確率に基づいて副ゲームを実行するか否かを抽選する副ゲーム抽選手段と、

前記副ゲーム抽選手段により副ゲームの実行が抽選された場合、副ゲームを実行し、副ゲームの結果に基づいて前記ボーナスポイントの払い出しを行うとともに、前記計数表示手段により表示されるボーナスポイントの初期化を行う副ゲーム制御手段と、

を備えることを特徴とするゲーム装置。

【請求項2】主ゲーム制御手段により実行される主ゲームの開始前またはプレイ中に、当該ゲームへの参加資格を得るためのポイントを所定数賭けるとともに、賭けられたポイントの所定割合をボーナスポイントの原資として貯蓄してなる1台以上のゲーム端末装置と、前記ゲーム端末装置と連動して、該各ゲーム端末装置により貯蓄された前記ボーナスポイントの計数及び表示を行う計数表示手段と、

前記計数表示手段により計数されたボーナスポイントが所定数に達した場合、予め設定された当選確率に基づいて副ゲームを実行するか否かを抽選する副ゲーム抽選手段と、

前記副ゲーム抽選手段により副ゲームの実行が抽選された場合、副ゲームを実行する副ゲーム制御手段と、

を備え、

前記副ゲーム制御手段は、実行された副ゲームの結果に基づいて前記ボーナスポイントの払い出しを行うとともに、前記計数表示手段により表示されるボーナスポイントを初期化することを特徴とするゲーム装置。

【請求項3】予め設定された複数の役の中からいずれか1つの役を完成させるべくプレイする主ゲームの実行及び制御を行う主ゲーム制御手段を備えるゲーム装置であって、

主ゲームへの参加資格を得るために賭けるポイントを蓄積するポイント蓄積手段を有し、主ゲームによる役の完成に基づいて当該役に対応するポイントの払い出しを受ける1台以上のゲーム端末装置と、

前記ゲーム端末装置による主ゲームの開始前またはプレイ中に賭けられたポイント数を計数するポイント計数手段と、

前記ポイント計数手段により計数されたポイント数の所定割合をボーナスポイント数に加算するボーナスポイン

ト加算手段と、

前記ボーナスポイント加算手段により加算されたポイント数が所定数に達すると、予め設定された当選確率に基づいて副ゲームを実行するか否かを抽選する副ゲーム抽選手段と、

前記副ゲーム抽選手段により副ゲームの実行が抽選された場合、副ゲームを実行する副ゲーム制御手段と、

を備え、

前記副ゲーム制御手段は、実行される副ゲームのゲーム結果に基づいてボーナスポイント加算手段により加算されたボーナスポイントの払い出しを行うとともに、該ボーナスポイント加算手段により加算されるボーナスポイントを初期化することを特徴とするゲーム装置。

【請求項4】前記副ゲーム制御手段により実行される副ゲームは、前記主ゲーム制御手段により実行される主ゲームのゲーム内容とは異なるゲーム内容を有するゲームであることを特徴とする請求項1、2または3記載のゲーム装置。

【請求項5】ゲームへの参加資格を得るためのポイントとしてメダルまたはコインを用いることを特徴とする請求項4記載のゲーム装置。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、例えば、メダル（または、コイン）等をゲーム参加権利を得るために用いるゲーム装置の分野に関する。

【0002】【発明の背景】近年、例えば、所定数枚のメダル（またはコイン）等をゲーム前に投入することによってゲームへの参加資格を得るメダルゲーム装置が種々提供されており、このようなメダルゲーム装置では、通常、メダル投入後に操作卓上の操作ボタン等を操作することによってゲームを行い、このゲーム結果に応じて投入メダルの没収またはメダルの払い出しが行われる。

【0003】また、このようなメダルゲーム装置の中には、複数台のゲームマシンを統括して制御することによって、各ゲームマシンに投入されたメダル数の一定割合をまとめて貯蓄しておき、ゲーム結果によって貯蓄されたメダル（以下、ボーナスメダル）の払い出しを行う、いわゆる、複数マシン連動型のボーナスゲーム装置がある。このようなボーナスゲーム装置では、トランプをモチーフとした場合には、例えば、ポーカーゲームやブラックジャック等のトランプゲームを、連動される各メダルゲームマシンによりそれぞれ行うことができる。

【0004】一例として、ポーカーゲームを行うボーナスゲーム装置においては、それぞれポーカーゲームを行う複数台のメダルゲームマシンを連動してボーナスゲーム装置が構成されており、各マシンに投入されたメダル数の一定割合をまとめてボーナスメダルとして貯蓄する。そして、対戦相手であるコンピュータに対して特定の役で勝つことにより、その貯蓄分が払い出されるルー

ルになっている。

【0005】この場合、特定役が簡単にできてしまう役に設定すると、遊技者（以下、プレーヤ）に対して過度に有利な状態となることが予想されるため、一般には、完成するのが難しい役、例えば、前述のポーカーゲームを例に採ると、ロイヤルストレートフラッシュ、ストレートフラッシュ、フォアカード等の役を特定役として設定している。

【0006】

【従来の技術】前述のようなボーナスゲーム装置としては、ゲーム開始前だけではなく、ゲーム中にもメダルの投入が可能なプログレッシブ方式のボーナスゲーム装置（以下、プログレッシブゲーム装置）がある。従来、この種のプログレッシブゲーム装置としては、例えば、米国特許第4,837,728号公報及び米国特許第5,116,055号公報に記載されるようなものがある。【0007】前者のプログレッシブゲーム装置は、6～16台のメダルゲームマシンを連動することにより1グループを構成し、特定の役毎にプログレッシブボーナス（前述のボーナスメダルに相当）枚数を表示するものであり、メダル（この場合、コイン）の投入枚数毎に投入枚数の一定割合がそれぞれのプログレッシブボーナスに配分されてボーナス値に加算される。

【0008】そして、各メダルゲームマシンにおける複数のプレーヤの誰かが、プログレッシブボーナスの払い出しを受ける権利を有する特定役で勝ったときには、その役のプログレッシブボーナス値に応じたメダルの払い出しが、勝ったプレーヤに行われる。但し、プログレッシブボーナスの払い出しを受けるためには、賭けることができる予め決められた最大枚数のメダルを賭けていた場合（マキシмумベット）に限られる。これは、1枚しか賭けていないプレーヤとの間に生じる不公平をなくすためである。払い出しが終わると、払い出されたプログレッシブボーナス値は初期値にセットされる。

【0009】一方、後者のプログレッシブゲーム装置は、例えば、スロットマシン及びポーカーマシンのように異なるプレーの特徴を有するマシンや、例えば、投入するメダルの価値（10セント硬貨及び1ドル硬貨のような投入金額の単位）が異なったり、スロットマシンにおける3リールと4リールとのように勝ちの頻度が異なるもの等のように異なる種類のマシンがシステムに連動しており、実施例では、それぞれ異なる4台のマシンが連動している。

【0010】この場合、公平性を保つために、この異なる4台のマシンには、各マシン毎にほぼ均一した勝ちが得られるようになっており、具体的には、それぞれのマシンの投入メダル数、金額、ヒット頻度、プログレッシブボーナス値等を考慮することにより算出された、それぞれのマシン毎に公平な投入メダルの一定割合を拠出することになっている。すなわち、個々のマシン毎に所定

のプログレッシブボーナス値を負担することになっている。

【0011】そして、前述の例と同様に、各マシンにおける複数のプレーヤの誰かが、プログレッシブの払い出しを受ける権利を有する特定の役で勝ったときは、その役のプログレッシブボーナス値に応じたメダルの払い出しが、勝ったプレーヤに対して行われ、払い出しが終わると、払い出されたプログレッシブボーナス値は初期値にセットされる。但し、本例においても、プログレッシブボーナスを獲得するためには、マキシмумベットと、プログレッシブボーナスの獲得権を有する特定役の完成とが条件となっている。

【0012】

【発明が解決しようとする課題】しかしながら、このような従来のボーナスゲーム装置にあっては、大量のメダルの払い出しを得るためには、ボーナスメダルの獲得を狙わなければならないような構成となっていたため、以下に述べるような問題点があった。

【0013】すなわち、前述のようなボーナスゲーム装置では、プレーヤはボーナスメダルを獲得するため、比較的完成するのが易しい役を無視して、限られた特定役を誰が一番早く完成するかを競うだけのゲーム運びに終始することとなる。この特定役は、前述したように完成するのが難しい役に設定されているのが常であることから、プレーヤはわざわざ難しい役作りを行うことになる。この結果、ゲームにおける勝敗は、最初に配られる手札、すなわち、運によるところが大きく、このようなゲームが本来有する細かな駆け引き等の戦略が有効に機能していないという問題点があった。

【0014】〔目的〕本発明は、このような事情のもとになされたものであり、その目的は、ボーナスを得るための特定役を定めず、また、最高ベット数でなくても、プレーヤ同志が種々の可能性を有効に生かしてゲームを行うゲーム装置を提供することにある。

【0015】

【課題を解決するための手段】請求項1記載の発明は、主ゲーム制御手段により実行される主ゲームの開始前またはプレイ中に、当該ゲームへの参加資格を得るためのポイントを所定数賭けるとともに、賭けられたポイントの所定割合をボーナスポイントの原資として貯蓄してなるゲーム装置において、貯蓄された前記ボーナスポイントの計数及び表示を行う計数表示手段と、前記計数表示手段により計数されたボーナスポイントが所定数に達した場合、予め設定された当選確率に基づいて副ゲームを実行するか否かを抽選する副ゲーム抽選手段と、前記副ゲーム抽選手段により副ゲームの実行が抽選された場合、副ゲームを実行し、副ゲームの結果に基づいて前記ボーナスポイントの払い出しを行うとともに、前記計数表示手段により表示されるボーナスポイントの初期化を行う副ゲーム制御手段と、を備えることを特徴としてい

る。

【0016】そして、請求項2記載の発明は、主ゲーム制御手段により実行される主ゲームの開始前またはプレイ中に、当該ゲームへの参加資格を得るためのポイントを所定数賭けるとともに、賭けられたポイントの所定割合をボーナスポイントの原資として貯蓄してなる1台以上のゲーム端末装置と、前記ゲーム端末装置と連動して、該各ゲーム端末装置により貯蓄された前記ボーナスポイントの計数及び表示を行う計数表示手段と、前記計数表示手段により計数されたボーナスポイントが所定数に達した場合、予め設定された当選確率に基づいて副ゲームを実行するか否かを抽選する副ゲーム抽選手段と、前記副ゲーム抽選手段により副ゲームの実行が抽選された場合、副ゲームを実行する副ゲーム制御手段と、を備え、前記副ゲーム制御手段は、実行された副ゲームの結果に基づいて前記ボーナスポイントの払い出しを行うとともに、前記計数表示手段により表示されるボーナスポイントを初期化することを特徴している。

【0017】また、請求項3記載の発明は、予め設定された複数の役の中からいずれか1つの役を完成させるべくプレイする主ゲームの実行及び制御を行う主ゲーム制御手段を備えるゲーム装置であって、主ゲームへの参加資格を得るために賭けるポイントを蓄積するポイント蓄積手段を有し、主ゲームによる役の完成に基づいて当該役に対応するポイントの払い出しを受ける1台以上のゲーム端末装置と、前記ゲーム端末装置による主ゲームの開始前またはプレイ中に賭けられたポイント数を計数するポイント計数手段と、前記ポイント計数手段により計数されたポイント数の所定割合をボーナスポイント数に加算するボーナスポイント加算手段と、前記ボーナスポイント加算手段により加算されたポイント数が所定数に達すると、予め設定された当選確率に基づいて副ゲームを実行するか否かを抽選する副ゲーム抽選手段と、前記副ゲーム抽選手段により副ゲームの実行が抽選された場合、副ゲームを実行する副ゲーム制御手段と、を備え、前記副ゲーム制御手段は、実行される副ゲームのゲーム結果に基づいてボーナスポイント加算手段により加算されたボーナスポイントの払い出しを行うとともに、該ボーナスポイント加算手段により加算されるボーナスポイントを初期化することを特徴としている。

【0018】この場合、上記請求項1、2または3記載の発明に加えて、請求項4に記載するように、前記副ゲーム制御手段により実行される副ゲームは、前記主ゲーム制御手段により実行される主ゲームのゲーム内容とは異なるゲーム内容を有するゲームであることが有効である。そして、ゲームへの参加資格を得るためのポイントとしては、例えば、メダル（またはコイン）を用いることが考えられる。

【0019】このように、本発明では、ゲームへの参加資格を得るためのポイントの所定割合をボーナスポイン

トの原資として貯蓄し、ボーナスポイントが所定数に達した場合、副ゲームを実行するか否かの抽選を行い、副ゲームの実行が抽選されると、副ゲームの実行結果に基づいてボーナスポイントの払い出しを行うことにより、ボーナスポイントを得るための特定役を定めず、また、最高ベット数でなくとも、ボーナスポイントを獲得するための副ゲームに参加することができる。

【0020】

【発明の実施の形態】以下、本願発明の好適な一実施形態を図に基づいて説明する。図1は、本発明のゲーム装置1の一実施形態を示す全体外観図であり、図2は、図1におけるゲーム装置1の制御系を示すブロック図、図3～図5は、図2の要部構成を示すブロック図である。なお、以下の説明では、ゲームに参加するためのポイントとしてメダルを用いるプログレッシブゲーム装置を用い、ゲーム内容としては、ポーカーゲームを行うものとして説明する。

【0021】本例では、従来例における各種制約を除くため、貯蓄されたボーナスメダル（本例におけるボーナスポイント）を獲得するのに、新たにレース形式のゲームを副ゲームとして行うように構成しており、この副ゲームでは、プレーヤ同志お互いがチャンスを競い、先にゴールに到達したプレーヤにボーナスメダル（配当メダル）を払い出すようになっている。

【0022】図1は、副ゲームを有するゲーム装置1の一実施形態を示す全体外観図である。図1に示すように、本例のゲーム装置1は、大別して、6台のポーカーゲームマシン（ゲーム端末装置）2と、各ポーカーゲームマシン2を集中管理する管理装置3とから構成されている。ポーカーゲームマシン2は、それぞれ異なるプレーヤによってポーカーゲームを行うための装置であり、このポーカーゲームマシン2は直方体状の箱体をなし、正面上部にポーカーゲームによる役の種類や役毎のオッズ等が表示された表示パネル4が配設され、その下部にモニターTV5が配設されている。

【0023】そして、モニターTV5の下端部位置には前方に突出した操作卓6が設けられ、操作卓6には、複数の操作ボタン7が配設されているとともに、右側位置にメダル投入口8が設けられている。さらに、操作卓6の下方位置には装飾パネル9が貼設されており、その装飾パネル9の内部側から下方位置にメダル払出口10が延出して設けられ、メダル払出口10の下方にはメダルトレイ11が形成されている。かかるポーカーゲームマシン2は、それぞれ独立した架台12上に乗せられている。

【0024】また、6台の各ポーカーゲームマシン2は、それぞれステーション1～6という呼称と共に1Dナンバーが付されており、6台のポーカーゲームマシン2によって1グループを構成し、管理装置3によって集中管理される。管理装置3は、1グループを構成する6

台のゲームマシン2をそれぞれ管理するとともに、各ボーカゲームマシン2が一列に配列された上方位置はば中央において、上段側に配設された第一レースゲーム表示部13、下段側の中央位置に配設された第二レースゲーム表示部14、第二レースゲーム表示部14の左右位置に配設された装飾表示部15の表示制御を行うものである。ここで、第一レースゲーム表示部13または第二レースゲーム表示部14は、副ゲームとして、第一または第二レースゲームを実行する際、片方の表示に配当メダル数を表示し、他方の表示にはリアルタイムでゲーム情報の表示を行う表示部となる。

【0025】図2は、図1におけるゲーム装置1の制御系を示すブロック図である。図2に示すように、ボーカゲームマシン2は、ボーカメインボード21、I/Fボード22からなり、ボーカメインボード21は、主ゲーム制御手段、計数表示手段の機能を有し、各ボーカゲームマシン2における各種制御を行うものであり、具体的には、それぞれボーカメインボード21の制御機能によってモニタTV5、各種表示その他メダル払い出しホッパ等の制御を行う。また、I/Fボード22は、ステーション1〜6までのボーカゲームマシン2を集中制御する管理装置3（主にメインボード31）から送信されるシステム情報、現在のボーナスメダルの蓄積枚数情報、メータ情報等の各種情報信号を入力し、各ボーカゲームマシン2における、例えば、ボーカゲームの状態、ベット枚数等の稼働情報信号や、カレンダー設定、メータ情報の要求信号等を管理装置3に出力する。

【0026】管理装置3は、メインボード31、サウンドボード32、スピーカ33、パワーユニット34、7セグメントLEDボード35、キースイッチ36、第一レースゲーム表示部13、第二レースゲーム表示部14からなり、第一ゲーム表示部13は、ドットディスプレイ37及びコントロールボード38を有し、同様に、第二ゲーム表示部14は、ドットディスプレイ39及びコントロールボード40を有している。

【0027】なお、サウンドボード32は、メインボード31から出力される演奏番号指定情報や演奏中止情報等の情報信号に基づいて左右のスピーカ33を駆動し、BGMや効果音を再生するものである。コントロールボード38、40は、メインボード31から出力されるメダルの表示枚数、メッセージ表示指示、メッセージ内容登録等の情報信号に基づいて、ドットディスプレイ37、39に表示するとともに、図示しないランプドライブボードを介して装飾用表示部15内に内蔵されたストロボランプを点滅させたり、その他のLEDユニットを図示しないLEDドライブボードを介して駆動するものである。また、7セグメントLEDボード35は、ゲームボード内の情報を表示する4つの7セグメントLED、テストモード時に使用する2個のプッシュスイ

チ、各種設定を変更するための2個のロータリースイッチ等を備えている。

【0028】図3は、ボーカメインボード21の構成を示すブロック図である。ボーカメインボード21は、CPU（モトローラ社製MC68000を使用）41、ROM42、RAM43、カレンダータイマ44、ウォッチドッグタイマ45、バックアップバッテリ46、パワーチェッカ47、I/Oポート48、ACRTC（Advanced CRT Controller）49、モニタTV5、シリアルI/O50、RS-232Cドライバ51、ディップスイッチ52、ランプ・ボタン・ホッパ等のI/Oデバイス53から構成されている。

【0029】CPU41は、他の各種回路を制御するボーカメインボード21の中核をなす内部処理32ビットのマイクロプロセッサであり、ROM42内に格納されたプログラム処理手順に基づいて各種プログラム処理を実行するものである。ROM42は、CPU41によって利用される各種制御プログラムやデータ等を格納する半導体メモリであり、RAM43はCPU41におけるプログラム実行処理中に利用されるプログラムデータ等を格納したり、ボーカゲームに関連する種々のデータを一時的に記憶し、作業領域として利用される半導体メモリである。

【0030】カレンダータイマ44は、CPU41によって利用する、年月日及び現在の時刻の情報を得るためのタイマであり、ウォッチドッグタイマ45は、CPU41が暴走することによってプログラム実行が中断（または停止）するのを防止するために、CPU41の動作を監視するためのものである。バックアップバッテリ46は、例えば、リチウム電池等からなり、RAM43、カレンダータイマ44及びウォッチドッグタイマ45等に電力を供給することで、メイン電源からの電力供給が停止してもこれらの動作を補償するためのサブ電源である。

【0031】パワーチェッカ47は、例えば、落雷による停電等の不慮の事故によって、メイン電源からの電力供給が停止したとき、RAM43にゲームデータを退避させるまでの間（本例では、十分な余裕を見越して約5秒に設定）、I/Oポート48を介してボーカメインボード21に電力を供給するものであり、無停電電源装置のような役割を果たしている。I/Oポート48は、外部との信号のやりとりを行うための入出力端であり、後述するディップスイッチ52やI/Oデバイス53等が接続されている。また、入力8ビット、出力9ビットの信号路を介してI/Fボード22に接続されている。

【0032】ACRTC49は、CPU41からの描画命令に基づいてモニタTV5に対して高速な画像表示を行うための描画チップである。シリアルI/O50は、シリアル転送用の入出力端であり、シリアルI/O50に接続されているRS-232Cドライバ51によってRS-232Cに準拠したシリアル転送を行うものであ

る。ディップスイッチ52は、4個の8ビットスイッチからなり、これらのスイッチが、例えば、払い出し枚数の上限値の設定、クレジット枚数の上限値の設定、カードデザインの変更等に対応しており、ビット設定を変えることにより、各種設定を変更するものである。I/Oデバイス53は、前述したように、ランプ、ボタン、ホッパ等からなり、CPU41からの制御命令に基づいて各々所定の動作を行う。

【0033】図4は、I/Fボード22の構成を示すブロック図である。I/Fボード22は、CPU（ザイログ社製Z80を使用）54、ROM55、RAM56、I/Oポート57、シリアルI/O58、RS-422ドライバ59、ロータリースイッチ60から構成されている。CPU54は、ボーカーメインボード21からのNM1インタラプト信号に基づいてI/Fボード22の各種回路を制御中枢をなす8ビットのマイクロプロセッサであり、ROM55内に格納されたプログラム処理手順に基づいて入出力制御プログラム処理を実行するものである。ROM55は、CPU54によって利用される入出力制御プログラムやデータ等を格納する半導体メモリであり、RAM56はCPU54におけるプログラム実行処理中に利用されるプログラムデータ等を格納したり、入出力処理に関連する種々のデータを一時的に記憶し、作業領域として利用される半導体メモリである。

【0034】I/Oポート57は、外部との信号のやりとりを行うための入出力端であり、後述するロータリースイッチ60等が接続されている。また、入力8ビット、出力8ビットの信号路を介してボーカーメインボード21に接続されている。シリアルI/O58は、シリアル転送用の入出力端であり、シリアルI/O58に接続されているRS-422ドライバ59によってRS-422に準拠したシリアル転送を行うものである。ロータリースイッチ60は、2個の4ビットスイッチからなり、これらのスイッチの設定値を変更することにより、ボーカーゲームマシン2のIDナンバーを設定するものである。

【0035】図5は、メインボード31の構成を示すブロック図である。メインボード31は、CPU（モトローラ社製MC68000を使用）61、ROM62、RAM63、カレンダータイマ64、ウォッチドッグタイマ65、バックアップバッテリー66、パワーチェッカ67、I/Oポート68、ボーカーゲームマシン用シリアルI/O69P、サウンド用シリアルI/O69S、ディスプレイ用シリアルI/O69D、RS-422ドライバ70P、RS-422ドライバ70D、ディップスイッチ71等から構成されており、上記CPU61、ROM62、RAM63、カレンダータイマ64、ウォッチドッグタイマ65、バックアップバッテリー66、パワーチェッカ67は、図3のボーカーメインボード21におけるCPU41、ROM42、RAM43、カレンダー

イマ44は、ウォッチドッグタイマ45、バックアップバッテリー46、パワーチェッカ47とはほぼ同様の機能を有している。

【0036】このメインボード31は、ポイント蓄積手段、ボーナスポイント加算手段、副ゲーム抽選手段、副ゲーム制御手段の各機能を有し、各ボーカーゲームマシン2において、賭けたメダル数（ベット数）の配分を制御し、コントロールボード38またはコントロールボード40を介して第一レースゲーム表示部13または第二レースゲーム表示部14にそれぞれ配当メダル数の表示を行うとともに、どちらかのレースゲームが開始されると、片方をリアルタイムでゲーム情報の表示を行うように制御し、最終的に勝ちを獲得したステーションのナンバー及び獲得メダル数等の表示を行う。

【0037】I/Oポート48は、外部との信号のやりとりを行うための入出力端であり、後述するディップスイッチ71等が接続されている。そして、8本の信号路を介してI/Fボード22に接続されており、また、図2における7セグメントLEDボード35に接続されている。ボーカーゲームマシン用シリアルI/O69P、サウンド用シリアルI/O69S、ディスプレイ用シリアルI/O69Dは、シリアル転送用の入出力端であり、ボーカーゲームマシン用シリアルI/O69Pは、RS-422ドライバ70PによってRS-422に準拠したシリアル転送を行い、サウンド用シリアルI/O69Sは、図2におけるサウンドボード32に対してMIDIによるサウンド演奏の指定等を行うものであり、ディスプレイ用シリアルI/O69Dは、RS-422ドライバ70DによってRS-422に準拠したシリアル転送を行うものである。ディップスイッチ71は、3個の8ビットスイッチからなり、各種設定を変更するためのものである。

【0038】次に上記一実施形態の作用について、図6、図7及び図8～図11を参照して説明する。図6、図7は、本例の動作例を説明するためのフローチャートである。以下、処理ステップをSで示す。まず、ゲーム装置1の電源がオンされると、各ボーカーゲームマシン2では、ボーカーゲームのプレイが開始されるまでの待ち状態、いわゆる、スタンバイの状態となる（S1）。このとき、電源投入直後では、一定時間経過後、モニタTV5の画面にボーカーゲームにおける一連の流れを説明するためのアドバタイズ画面を繰り返し表示し、プレイが行われるのを待つことになる。

【0039】そして、操作ボタンの1つであるベイアウトボタンが押されているか否かをチェックし（S2）、ベイアウトボタンが押されていた場合、払い出しを行った後（S23）ゲームを終了する。ここで、このベイアウトボタンは、一般に、ゲームを終了するとき以外は押されないため、最初は（S3）に進むことになる。この状態において、メダル投入口8にメダルを投入するか、

10

20

30

40

50

操作ボタン7中の1つであるベットボタンを押すことにより、クレジットからメダルを賭けることにより、その賭けたメダル数を計数する(S3)。次に、操作ボタン7中の1つであるスタートボタンが押されているか否かをチェックし(S4)、スタートボタンが押されるまでは、上記S3からS4までの処理が繰り返し実行され、賭けるメダルの数を増やしたりしてベット数を決定する。

【0040】ベット数が決定したところでスターボタンを押すと、ベット数の2%を所定の配分率で第一レースゲーム及び第二レースゲームのボーナス値に加算し(S5)、加算されたボーナス値が前記第一及び第二レースゲーム表示部13、14にそれぞれ配当メダル数として表示される(S6)。続いて、現在、レースゲーム中であるか否かがチェックされ(S7)、レースゲーム中でなければ、配当メダルが所定枚数貯まっているか否かをチェックし(S8)、所定枚数に達していれば、所定の確率でそれぞれのレースゲームの抽選を行う(S9)。

【0041】一方、上記S8の判断処理において、配当メダルが所定枚数に不足している場合、また、双方のレースゲームの抽選に外れた場合には、ポーカーゲームが始まる(S10)。図8～図11は、本例のゲーム中にモニタTV5に表示される画面を示し、各図中、aは組み合わせ情報表示領域、bはカード・レースゲーム表示領域、cはプレーヤカード表示領域、dはWAGER・WIN表示領域、eはCREDITS・PAID表示領域、fはゲーム情報表示領域を示す。

【0042】図8は、モニタTV5のプレーヤカード表示部に5枚の手札が配られて表向きに表示された画面状態の一例である。ここで、画面左上部の組み合わせ情報表示領域aには、勝ちのカードの組み合わせに対応したオッズが表示され、右上部のカード・レースゲーム表示領域bには、5枚のカードが表示される。そして、プレーヤは配られた手札に基づいて、完成する可能性のある役の中から自らが狙う役を作るべく、何枚かのカードを交換して役作りを行う。

【0043】ゲームの結果、役ができたか否かをチェックし(S11)、役ができなかったときは、上記S1からの処理を繰り返し実行する。一方、ゲームの結果、役ができたときは、その役のオッズにベット数を乗算して得たメダル数を獲得メダル数として、モニタTV5内のWAGER・WIN表示領域dのWIN部分に表示するとともに(S12)、コレクトボタンが押されたなら獲得メダル数をクレジットに加算してCREDITS・PAID表示領域eのCREDITS部分に表示し(S22)、上記S1からの処理を繰り返し実行する。

【0044】また、上記S9の判断処理において、レースゲームの抽選に当選すると、各モニタTV5には、図9に示すように、レースゲームの開始を告げる表示を行

い(S13)、副ゲームとなるレースゲームを開始する(S14)。なお、本例のゲーム装置1では、プレーヤは任意のポーカーゲームマシン2を選び、任意にゲームを開始し、任意にゲームを進めることになるので、ゲーム開始、進行、終了がプレーヤ毎にまちまちとなる。このため、全てのプレーヤが一斉にレースゲームを開始するのではなく、現在進行中のゲームが終わり次第、次のゲームから参加することになる。

【0045】図9は、レースゲーム開始直前のモニタTV5に表示される画面状態の一例を示す。図9において、モニタTV5には、5枚の手札が配られて表向きに表示され、画面左上部組み合わせ情報表示領域aには勝ちのカードの組み合わせ、それに対応するそれぞれのオッズ(オッズ×ベット数)表示の他に、レースゲームに与えられる役毎の得点、及びイベントが表示される。また、画面右上部のカード・レースゲーム表示領域bには、交換カードの画像表示に替えてレースゲームの開始を知らせる文字情報(「FIRST RACE GAME START!」)が表示される。なお、図9では、たまたま第一レースゲームの抽選に当選し、第一レースゲーム開始文字情報が表示されている様子を示す。

【0046】そして、他のステーション(ポーカーゲームマシン2)でゲーム進行中のプレーヤには、モニタTV5のゲーム情報表示領域fにレースゲーム開始を告げる情報を表示するとともに(図示せず)、図1の第二レースゲーム表示部14にも、通常、表示させている第二配当メダル数に代わって第一レースゲームの開始を知らせる文字情報を表示し(図示せず)、さらに、スピーカ33を駆動して音声による第一レースゲーム開始情報を報知する。こうして他のプレーヤも順次レースゲームに参加することになる。

【0047】図10は、モニタTV5のカード・レースゲーム表示領域bがナンバー1～6までのステーションのレースゲームにおける各得点状況の表示に切り変わった状態を示す。このレースゲームは、お互い対戦する形で進められるゲームであり、勝てばその配当を獲得できるようになっている。本例では、第一レースゲームは50枚以上のメダルが、また、第二レースゲームには20枚以上のメダルが貯まらないとそれぞれのレースゲームの抽選が行われないようになっており、第一レースゲームと比較して第二レースゲームの方がメダルの貯蓄数を少なくする分、抽選確率を第一レースゲームよりも高く設定している。

【0048】プレーヤは、他のステーションのレースゲームの得点状況を監視しながら、配られた手札から完成する可能性のある役のうち、自ら得点または有利なイベントが得られる役を作るべく、何枚かのカードを交換して役作りを行う。ゲームの結果、役ができたか否かをチェックし(S15)、役ができなかったときは、上記S1からの処理を繰り返し実行する。一方、ゲームの結

果、役ができなかったときは、レースゲームのルールに基づきポイント（得点）の追加及びイベント処理が行われる（S16）。

【0049】図11は、レースゲームの役に対応するポイント及びイベント例を示す。図11に示すように、上位の2つの役（“ROYAL FLUSH”、“STRAIGHT FLUSH”）は、役を完成させる確率が低いので、特に、イベントを設けていない代わりに高いオッズ及びポイントが得られるようになっている。続く7つの役は、それぞれにイベントが設けられており、イ

イベントの処理で競合する場合には、図11に記載されているルールに基づいて処理が行われる。

【0050】そして、レースゲーム獲得の有無を判断し（S17）、レースゲームの途中であれば上記S12に進み、前述したように、役のオッズにベット数を乗算して得たメダル数を獲得メダル数として、モニタTV5内のWAGER・WIN表示領域dのWIN部分に表示するとともに、獲得メダル数をクレジットに加算してCREDITS・PAID表示領域eのCREDITS部分に表示し、上記S1からの処理を繰り返し実行する。

【0051】なお、上記S16のイベント処理で加算されたポイントがゴール（100ポイント）に達すると、レースゲームの勝ちと判断され（S17）、役のオッズにベット数を乗じたメダル数に配当メダル数が加算され（S18）、合計の獲得メダル数をモニタTV5のWAGER・WIN表示領域dのWIN部分に表示するとともに、第二レースゲーム表示部14にゲーム情報として獲得したステーションナンバー及び獲得メダル数等の表示を行い、スピーカ33を駆動して音を発生し、さらに、図示しないランプドライバボードを介してストロボランプを駆動して装飾用表示部15を点滅させて、すべてのプレーヤにレースゲームに勝利したプレーヤが出たことを知らせる（S19）。

【0052】次に、第一レースゲーム表示部13に表示される配当メダル数を初期値に戻すとともに、第二レースゲーム表示部の表示を第二レースゲームの配当メダル数の表示に戻し（S20）、各ステーションのモニタTV5のレースゲームの画面表示を消去して通常のポーカーゲームの画面表示に戻す（S21）。そして、CREDITS・PAID表示領域eのCREDITS部分に獲得メダル数を加算表示して上記S1から処理に戻る。S1に戻ると、再びゲームを行う場合にはメダルを賭け、また、ゲームを終了する場合には、ベアアウトボタンを押すことによりクレジットされたメダルの払い出しがメダル払出口10から行われる。終了すると、ポーカーゲームマシン2は、次のプレイを待ち、スタンドバイの状態になる。以上の流れに沿ってゲームが進行する。

【0053】今、図7のフローチャート中で、S14～S17のレースゲームの開始から展開の一例について、図10及び図12を参照しながら詳細に説明する。図1

0には、ステーションナンバー1がベット数5でレースゲームが開始され、プレーヤカード表示領域cに表向きに5枚のカードが配られたゲームスタート直前の画面を示している。ここで、画面左上部の組み合わせ情報表示領域aには、勝ちのカードの組み合わせ、それに対するオッズ、レースゲームに与えられる役毎のポイント及びイベントが表示され、カード・レースゲーム表示領域bには、1～6までのステーションのレースゲームの得点状況を知らせる画面が表示されている。この表示からは、今の時点でゴールに達すると、獲得できる配当メダルは123枚であることと、レースゲームが開始された直後で、まだレースゲームによりポイントを稼いだプレーヤはいないことを示している。

【0054】図12は、各ステーションのプレーヤによりゲームが進められた状況において、ステーションナンバー1の表示画面より見たレースゲームの進行過程の一例を示す。図12において、カード・レースゲーム表示領域bには、1～6までの各ステーション毎に、獲得ポイント数に比例してバルーンが揚がっており、獲得したポイント数・バンクに貯蓄されたポイント数がそれぞれ表示されるとともに、配当メダル数も155枚に増加しており、レースゲームが進んでいる様子を示す。また、自分のステーションと他のステーションとの誤認を避けるために、自分のステーションを示すナンバー1のバルーンには、他のステーションのバルーンとは異なるカラーが付されている。なお、この誤認を避けるための方法としては、例えば、ナンバー1の枠組みをハイライトさせる等、他の手法によるものでもよい。

【0055】図12のバルーン表示画面を見ると、現在、ステーションナンバー2がゴールに最短距離であり、現時点で最も有利であることがわかるが、反面、この有利さが他のステーションに次の一回のゲームで逆転勝利するチャンスを与えていることにもなる。すなわち、ステーションナンバー2がレースゲームを獲得するには、あと20ポイント得れば良いので、5ベットでプレイするのであれば、フルハウス以上の役を構成するか、または、“3 OF A KIND”の役を構成すれば、自分のバンクの10ポイントとの合計が20ポイントになり、レースゲームを獲得できるので、組み合わせの構成の難易度からも有利であることがわかる。

【0056】一方、ステーションナンバー1では、ゴールまであと35ポイント必要であり、これには、“STRAIGHT FLUSH”以上の役か、“4 OF A KIND”の役を構成してトップと交代するイベントに頼ることになる。同様にして、ステーションナンバー5では、ゴールまであと49ポイント必要であり、役を完成することによって49ポイント以上獲得するためには、“ROYAL FLUSH”の役を構成するしかない。これは至難の技であり、実際には、“4 OF A KIND”の役を狙うことになると思われる。そし



て、ステーションナンバー3及びナンバー4では、“4 OF A KIND”の役を構成してトップと交代のイベントを狙うしか一発逆転のチャンスはないが、“FULL HOUSE”（自分以外の全員のポイントを10ポイントずつ落とす）や“FLUSH”（トップのポイントを10ポイント落とす）等の役を完成させることで、常にトップや他のプレーヤを脅かせながら自分のポイントを稼ぐことができ、それぞれに配られた手札、作戦、勝負運等が複雑に絡みあい、従来よりも勝負に対する作戦の重要度が高められている。また、対戦形式でレースゲームが進められて行くことにより、最後まで気の抜けないゲーム展開となることが予想され、常に興味を保つことができる。

【0057】以上説明したように、本例では、配当メダルを獲得するために、ベット数、または完成するのが難しい役にこだわることなく、配られた手札、作戦、勝負運、そして対戦形式でレースゲームが進められるので、最後まで気の抜けない、飽きさせることのない、興味に富んだゲームを提供することができる。この場合、プレーヤはわざわざ難しい役作りを行うこともなく、ゲームが本来有する細かな駆け引き等の戦略が有効に機能することになる。

【0058】なお、上記例では、配当メダルを獲得するのに、ベット数、そして、完成するのが難しい役等に特にこだわることなく、役によるイベントを生かしつつ、対戦形式でゲームを進めるものであるが、イベントに関しては自由に設定でき、また、第一レースゲーム及び第二レースゲームを、まったくイベントの構成及びレースゲームの種類の異なるものに替えても構わない。

【0059】また、上記例では、レースゲームの配当メダル数をプログレッシブ方式（ゲーム中にもメダルの投入を認める）としているが、これに限らず、それぞれのレースゲームの配当メダル数をゲーム前に固定して、これを原資としてベット数の所定割合を内部に貯蓄するようにしてもよい。このように、一定数の配当メダルで行われるレースゲームにすることで、ゲーム中におけるベット数の所定割合はそのまま次の配当メダルの原資として内部に貯蓄することができるため、次のレースゲームの開始タイミングが早くなるという利点がある。

【0060】そして、上記例では、ポーカーゲームをモチーフとしてレースゲームを構成したが、例えば、トランプではブラックジャック、他にも、競馬、ビンゴゲーム等によりレースゲームを行うことも可能であり、また、表示部を有するスロットマシン、さらには、グループ構成する他のゲーム装置にも容易に応用することができる。

【0061】

【発明の効果】本発明によれば、ボーナスポイントを得

るための特定役を定めず、また、最高ベット数でなくとも、ボーナスポイントを獲得するための副ゲームに参加することができるため、プレーヤは、特定役にこだわることなく、細かな駆け引き等の戦略を立てつつ、種々の可能性を有効に生かしてゲームを行うことができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本実施例のゲーム装置の全体外観図。

【図2】図1におけるゲーム装置の制御系を示すブロック図。

10 【図3】図2におけるポーカーメインボード部分の構成を示すブロック図。

【図4】図2における1/Fボード部分の構成を示すブロック図。

【図5】図2におけるメインボード部分の構成を示すブロック図。

【図6】本実施例の動作例を説明するためのフローチャート。

【図7】図6に続く、本実施例の動作例を説明するためのフローチャート。

20 【図8】動作例を説明するためのゲーム動作中のモニタTVの表示例を示す図。

【図9】動作例を説明するためのゲーム動作中のモニタTVの表示例を示す図。

【図10】動作例を説明するためのゲーム動作中のモニタTVの表示例を示す図。

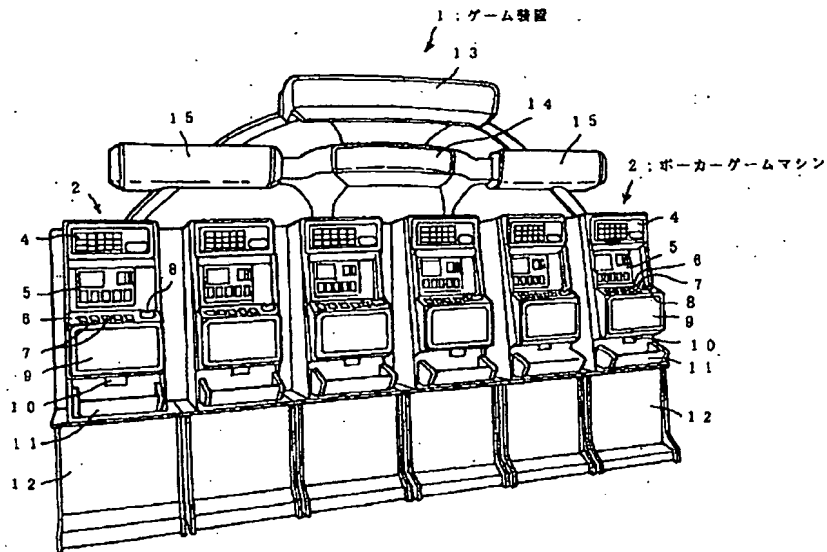
【図11】役に対応するポイント及びイベントの一例を示す図。

【図12】動作例を説明するためのゲーム動作中のモニタTVの表示例を示す図。

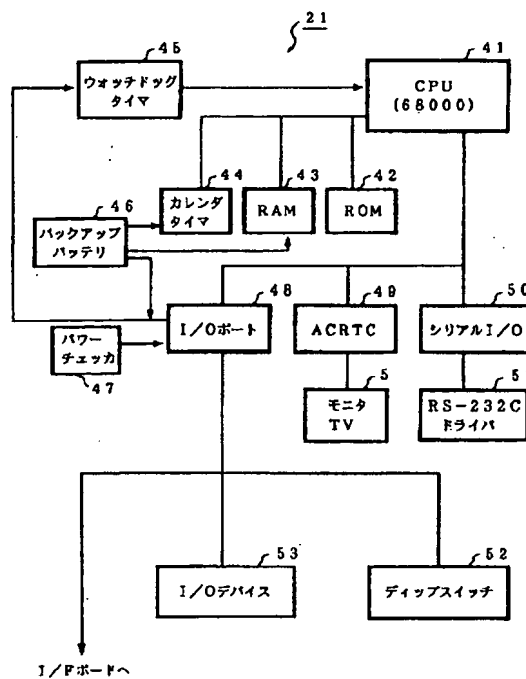
30 【符号の説明】

- |    |             |
|----|-------------|
| 1  | ゲーム装置       |
| 2  | ポーカーゲームマシン  |
| 3  | 管理装置        |
| 4  | 表示パネル       |
| 5  | モニタTV       |
| 6  | 操作卓         |
| 7  | 操作ボタン       |
| 8  | メダル投入口      |
| 9  | 装飾パネル       |
| 10 | メダル払出口      |
| 11 | メダルトレイ      |
| 12 | 架台          |
| 13 | 第一レースゲーム表示部 |
| 14 | 第二レースゲーム表示部 |
| 15 | 装飾用表示部      |
| 21 | ポーカーメインボード  |
| 22 | 1/Fボード      |
| 31 | メインボード      |

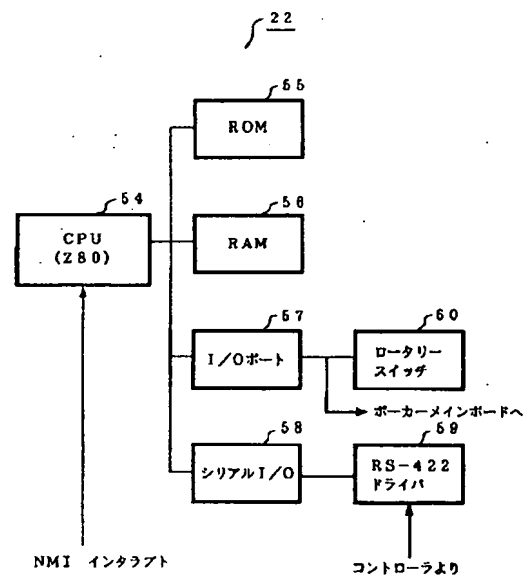
【図1】



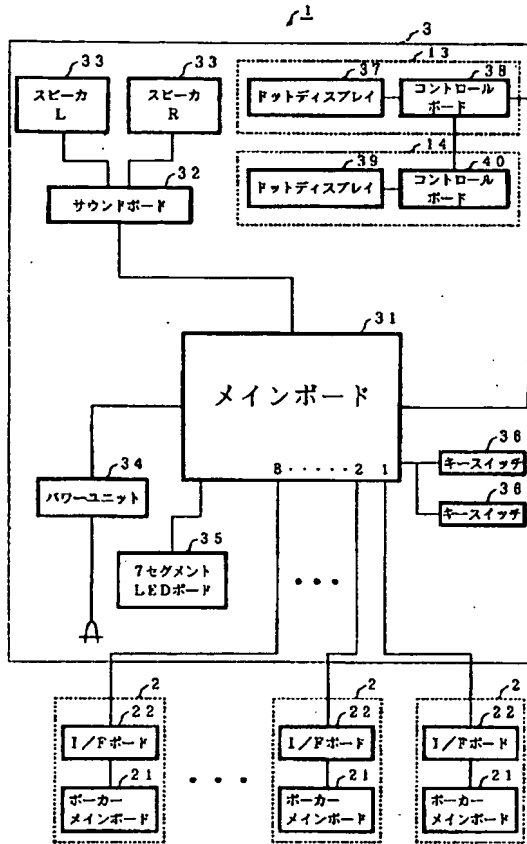
【図3】



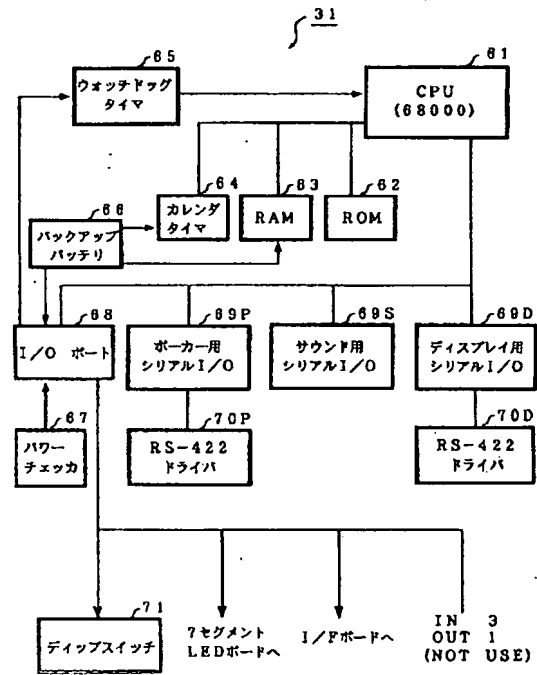
【図4】



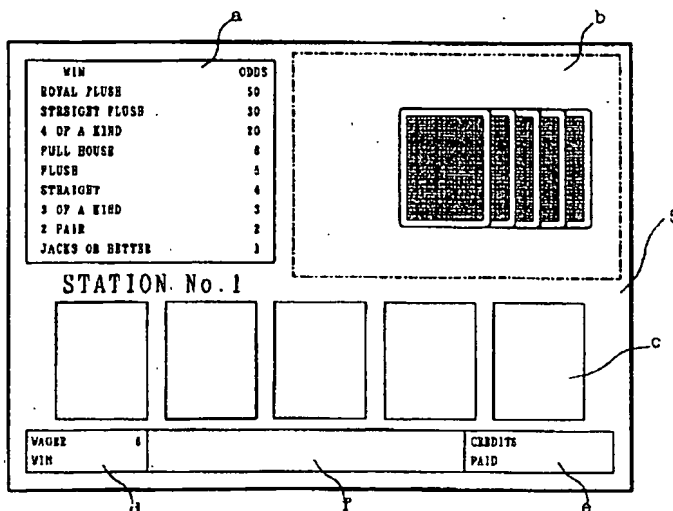
【図2】



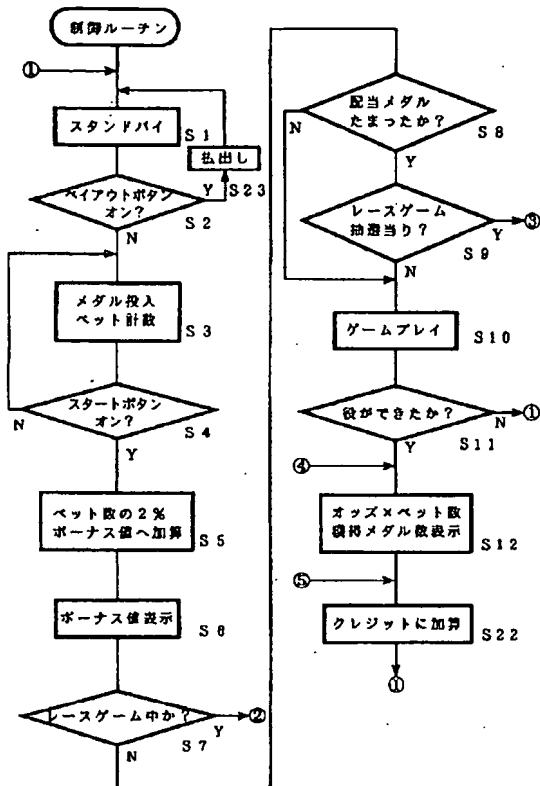
【図5】



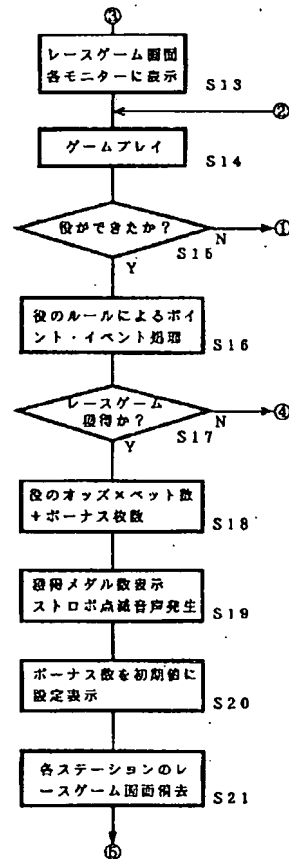
【図8】



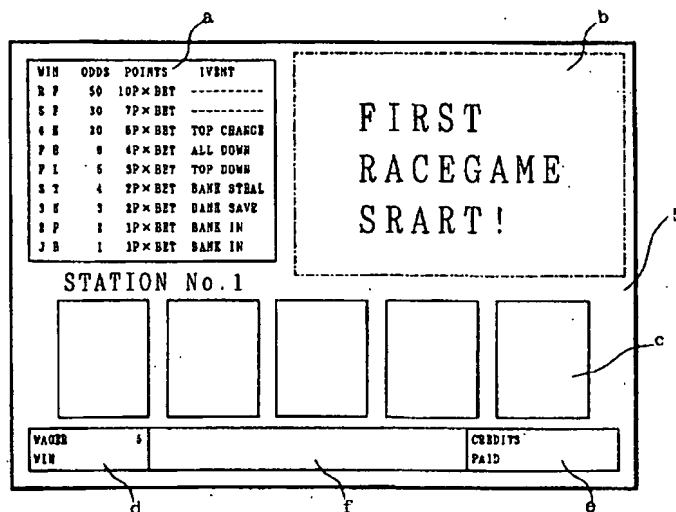
【図6】



【図7】



【図9】



【図10】

WIN	ODDS	POINTS	EVENT
R F	50	10P×BET	-----
S F	30	7P×BET	-----
4 K	20	5P×BET	TOP CHANGE
F H	6	4P×BET	ALL DOWN
F L	5	3P×BET	TOP DOWN
S T	4	2P×BET	BANK STEAL
3 K	3	2P×BET	BANK SAVE
2 P	2	1P×BET	BANK IN
J B	1	1P×BET	BANK IN

GOAL		PTS		MEDALS	
ST	POINT	1	2	3	4
POINT	0	0	0	0	0
BANK	0	0	0	0	0

STATION No. 1

WAGER  
WIN

CREDITS  
PAID

【図11】

役	ODDS	ポイント	イベント
ROYAL FLUSH	50	10P×BET	
STRAIGHT FLUSH	30	7P×BET	
4 OF A KIND	20	5P×BET	トップと入れ替わることができる
FULL HOUSE	6	4P×BET	自分以外全員10P落とす
FLUSH	5	3P×BET	トップを10P落とすことができる
STRAIGHT	4	2P×BET	他人のバンクを奪い取る
3 OF A KIND	3	2P×BET	自分のバンクを引き出す
2 PAIR	2	1P×BET	自分のバンクにはいる
JACKS OR BETTER	1	1P×BET	自分のバンクにはいる

## イベント処理

- 4 OF A KIND** ・トップが抽選の場合は、抽選で一人を選び入れ替わる。  
 ・自分がトップの場合は、イベントは無効とする。
- FLUSH** ・トップが抽選の場合は、抽選で一人を選び10ポイント落とす。  
 ・自分もトップの場合は自分以外のトップを選び10ポイント落とす。  
 ・自分一人がトップの場合は、イベントは無効とする。
- STRAIGHT** ・抽選で他のステーションを一つ選択。そのバンクのポイントを得る。  
 但し、抽選で選ばれたステーションのバンクのポイントが“0”の場合でもこのイベントは実行されたものとする。

(14)

特開平10-33829

【図12】

Diagram of a game station interface, labeled "STATION No.1".

**Table 1: Game Events and Odds**

WIN	ODDS	POINTS	EVENT
X 7	50	10P×BET	-----
S 7	30	7P×BET	-----
E 8	20	8P×BET	TOP CHANGE
F 8	8	4P×BET	ALL DOW
F 4	8	3P×BET	TOP DOW
S 7	4	1P×BET	BANK STEAL
S 8	3	1P×BET	BANK SAVE
I P	2	1P×BET	BANK IN
J B	1	1P×BET	BANK IN

**Table 2: Goal and Medals**

ST	1	2	3	4	5	6
POINT	15	10	20	25	30	0

**Table 3: Bank Status**

BANK	0	1	2	3	4	5
	0	0	0	0	0	0

**STATION No.1**

Five empty rectangular boxes for player information.

**WAGER** 5 **CREDITS PAID**

Diagram labels: a, b, c, d, e, f, g, h, i, j, k, l, m, n, o, p, q, r, s, t, u, v, w, x, y, z.

## Machine Translation Output

Note1. This document has been translated by computer. "\*\*\*\*" or " --- " show the words which cannot be translated.

Note 2: It should be understood that the quality of machine translation is far below that of a human translation. While machine translation output can let you know what is being described in a patent application, it can rarely tell you what is being said. It is unwise to make any significant decision basing on machine translation output without discussing it with your professional translators.

## PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 10-033829

(43)Date of publication of application : 10.02.1998

---

(51)Int.Cl. A63F 9/22

---

(21)Application number : 08-210618 (71)Applicant : SEGA ENTERP LTD

(22)Date of filing : 22.07.1996 (72)Inventor : YANO KEIJI  
NAGAO YUJI

---

(54) GAME DEVICE

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To improve an interest by storing the prescribed ratio of points for obtaining a right to participate in a game as a source of bonus points, judging by lot drawing whether a sub game is executed or not in the case that the bonus points reach a prescribed number, and paying out the bonus points.

SOLUTION: In a game device 1 provided with six poker game machines 2 for which a display panel and a monitor TV are disposed on a front as one group, by a management device 3, at the time of betting the prescribed number of points for obtaining the right to participate in the game, the prescribed ratio of

the bet points is stored as the source of the bonus points. Then, in the case that the bonus points counted by a counting and display means reach the prescribed number, whether the sub game is executed or not is judged by lot drawing based on a prescribed winning probability. In the case that the execution of the sub game is drawn lots, the bonus points are paid out based on the result of the sub game and the displayed bonus points are initialized.

---

## CLAIMS

---

### [Claim(s)]

[Claim 1] The point for acquiring participating rating to the game concerned before initiation of the main game performed by the main game control means, or during a play with predetermined number \*\*\*\*\* In the game equipment which comes to save the predetermined rate of the bet point as financial funds of the bonus point A total numeral means to perform counting of said saved bonus point, and a display, A subgame lottery means whether a subgame is performed based on the success-in-an-election probability set up beforehand when the bonus point by which counting was carried out with said total numeral means reaches a predetermined number, and to cast lots, When activation of a subgame casts lots with said subgame lottery means, while performing a subgame and paying out said bonus point based on the result of a subgame Game equipment characterized by having the subgame control means which initializes the bonus point displayed by said total numeral means.

[Claim 2] The point for acquiring participating rating to the game concerned before initiation of the main game performed by the main game control means, or during a play with predetermined number \*\*\*\*\* One or more game terminal units which come to save the predetermined rate of the bet point as financial funds of the bonus point, A total numeral means to perform counting of said bonus point which was interlocked with said game terminal unit and saved by this each game terminal unit, and a display, A subgame lottery means whether



a subgame is performed based on the success-in-an-election probability set up beforehand when the bonus point by which counting was carried out with said total numeral means reaches a predetermined number, and to cast lots, When activation of a subgame casts lots with said subgame lottery means, it has the subgame control means which performs a subgame. Said subgame control means Game equipment characterized by initializing the bonus point displayed by said total numeral means while paying out said bonus point based on the result of the performed subgame.

[Claim 3] It is game equipment equipped with the main game control means which performs the activation and control of the main game which are played in order to complete any one role out of two or more roles set up beforehand. One or more game terminal units which have a point are recording means to accumulate the point bet in order to acquire participating rating to the main game, and receive expenditure of the point corresponding to the role concerned based on completion of the role by the main game, the point which carries out counting of the point size risked before initiation of the main game by said game terminal unit, or during the play -- counting -- with a means said point -- counting -- with a bonus point addition means to add the predetermined rate of the point size by which counting was carried out with the means to a bonus point size If the point size added by said bonus point addition means reaches a predetermined number A subgame lottery means whether a subgame is performed based on the success-in-an-election probability set up beforehand, and to cast lots, When activation of a subgame casts lots with said subgame lottery means, it has the subgame control means which performs a subgame. Said subgame control means Game equipment characterized by initializing the bonus point added by this bonus point addition means while paying out the bonus point added by the bonus point addition means based on the game result of the subgame performed.

[Claim 4] For the content of a game of the main game performed by said main game control means, the subgame performed by said subgame control means is game equipment according to claim 1, 2, or 3 characterized by being the

game which has a different content of a game.

[Claim 5] Game equipment according to claim 4 characterized by using a medal or coin as the point for acquiring participating rating to a game.

---

## DETAILED DESCRIPTION

---

[Detailed Description of the Invention]

[0001]

[Field of the Invention] This invention relates to the field of the game equipment which uses a medal (or coin) etc. in order to acquire game participating access.

[0002] [Background of invention] By throwing in the medal (or coin) of several recent years, for example, predetermined, etc. before a game, the medal game equipment which acquires participating rating to a game is offered variously, by operating the manual operation button on a console etc. after the medal charge, a game is performed and forfeiture of a charge medal or expenditure of a medal is usually performed with such medal game equipment according to this game result.

[0003] Moreover, by generalizing and controlling two or more sets of game machines, the fixed rate of the number of medals supplied to each game machine is saved collectively, and the so-called two or more machine linkage type which pays out the medal (henceforth, bonus medal) saved by the game result of bonus game equipment is in such medal game equipment. With such bonus game equipment, when cards are used as a motif, each interlocking medal game machine can perform card games, such as for example, a poker game and blackjack, respectively.

[0004] As an example, it interlocks in two or more sets of the medal game machines which perform a poker game, respectively, bonus game equipment is constituted, the fixed rate of the number of medals supplied to each machine is summarized in the bonus game equipment which performs a poker game, and it

saves as a bonus medal. And it is the rule which the amount of the storage pays out by winning with a specific role to the computer which is a waging-war partner.

[0005] In this case, if the role of specification sets it as the role made simply, since it will be expected that it will be in a too advantageous condition to a game person (the following, player), if completing generally takes a difficult role, for example, the above-mentioned poker game, for an example, roles, such as the Royal straight flush, straight flush, and a forehand card, will be set up as a role of specification.

[0006]

[Description of the Prior Art] As above bonus game equipments, the bonus game equipment (following and progressive game equipment) of the progressive method which can throw in a medal is not only before game initiation but in a game. Conventionally, as this kind of progressive game equipment, there are some which are indicated by a U.S. Pat. No. 4,837,728 official report and the U.S. Pat. No. 5,116,055 official report, for example.

[0007] By interlocking in 6-16 sets of medal game machines, the former progressive game equipment constitutes one group, displays progressive bonus (equivalent to above-mentioned bonus medal) number of sheets for every specific role, and for every charge number of sheets of a medal (coin in this case), the fixed rate of charge number of sheets is distributed to each progressive bonus, and it is added to a bonus value.

[0008] And when someone of two or more players who can set to each medal game machine win with the role of specification which has the access which receives expenditure of a progressive bonus, expenditure of the medal according to the progressive bonus value of the role is performed to the player which won. However, in order to receive expenditure of a progressive bonus, it is restricted when the medal of the maximum number of sheets decided beforehand which can be bet is bet (maximum bet). This is for abolishing the unfairness produced between the players which have risked only one sheet. After expenditure finishes, the paid-out progressive bonus value is set to initial

value.

[0009] worth ( the unit of the charge amount of money like 10 short bits and a 1 dol coin ) of the medal [ the machine which have the description of a play that on the other hand the latter progressive game equipment differ like a slot machine and a poker machine , and ] which throw in for example differ , or the machine of a class different like the thing of the three reels and four reels in a slot machine from which the frequency of a victory differ like interlock with [ system ] , and four machines different respectively be interlock in the example .

[0010] In this case, in order to maintain fairness, the fixed rate of a fair charge medal is to be subscribed to these four different machines for every machine computed by obtaining the victory which carried out homogeneity mostly for every machine, and specifically taking into consideration the number of charge medals of each machine, the amount of money, hit frequency, a progressive bonus value, etc. That is, the predetermined progressive bonus value is to be paid for each machine of every.

[0011] And when someone of two or more players who can set in each machine win like the above-mentioned example with the specific role which has the access which receives expenditure of progressive, after expenditure of the medal according to the progressive bonus value of the role is performed to the player which won and expenditure finishes, the paid-out progressive bonus value is set to initial value. However, also in this example, in order to gain a progressive bonus, a maximum bed and completion of the role of specification which has the right of acquisition of a progressive bonus have been conditions.

[0012]

[Problem(s) to be Solved by the Invention] However, if it was in such conventional bonus game equipment, since it had become the configuration which must aim at acquisition of a bonus medal in order to obtain expenditure of the medal of a large quantity, there was a trouble which is described below.

[0013] That is, with the above bonus game equipments, in order that a player may win a bonus medal, it will make it from beginning to end who for completing comparatively to disregard an easy role and to complete the limited role of

specification early most the game progress for which it competes. Since it is a usual state to be set as a role with it difficult [ to complete, as this role of specification was mentioned above ], a player will perform making a difficult role specially. Consequently, the victory or defeat in a game had the trouble that the place depended on the hand distributed first, i.e., fate, was large, and strategies, such as fine diplomacy which such a game originally has, were not functioning effectively.

[0014] The [object] The object does not define the role of specification for obtaining a bonus by this invention being made by the basis of such a situation, and even if it is not the number of the highest beds, it is in offering the game equipment with which a player comrade performs a game effectively taking advantage of various possibility.

[0015]

[Means for Solving the Problem] Invention according to claim 1 the point for acquiring participating rating to the game concerned before initiation of the main game performed by the main game control means, or during a play with predetermined number \*\*\*\*\* In the game equipment which comes to save the predetermined rate of the bet point as financial funds of the bonus point A total numeral means to perform counting of said saved bonus point, and a display, A subgame lottery means whether a subgame is performed based on the success-in-an-election probability set up beforehand when the bonus point by which counting was carried out with said total numeral means reaches a predetermined number, and to cast lots, When activation of a subgame casts lots with said subgame lottery means, while performing a subgame and paying out said bonus point based on the result of a subgame It is characterized by having the subgame control means which initializes the bonus point displayed by said total numeral means.

[0016] Invention according to claim 2 the point for acquiring participating rating to the game concerned before initiation of the main game performed by the main game control means, or during a play and with predetermined number \*\*\*\*\* One or more game terminal units which come to save the predetermined

rate of the bet point as financial funds of the bonus point, A total numeral means to perform counting of said bonus point which was interlocked with said game terminal unit and saved by this each game terminal unit, and a display, A subgame lottery means whether a subgame is performed based on the success-in-an-election probability set up beforehand when the bonus point by which counting was carried out with said total numeral means reaches a predetermined number, and to cast lots, When activation of a subgame casts lots with said subgame lottery means, it has the subgame control means which performs a subgame. Said subgame control means While paying out said bonus point based on the result of the performed subgame, the description of initializing the bonus point displayed by said total numeral means is carried out. [0017] Moreover, invention according to claim 3 is game equipment equipped with the main game control means which performs the activation and control of the main game which are played in order to complete any one role out of two or more roles set up beforehand. One or more game terminal units which have a point are recording means to accumulate the point bet in order to acquire participating rating to the main game, and receive expenditure of the point corresponding to the role concerned based on completion of the role by the main game, the point which carries out counting of the point size risked before initiation of the main game by said game terminal unit, or during the play -- counting -- with a means said point -- counting -- with a bonus point addition means to add the predetermined rate of the point size by which counting was carried out with the means to a bonus point size If the point size added by said bonus point addition means reaches a predetermined number A subgame lottery means whether a subgame is performed based on the success-in-an-election probability set up beforehand, and to cast lots, When activation of a subgame casts lots with said subgame lottery means, it has the subgame control means which performs a subgame. Said subgame control means While paying out the bonus point added by the bonus point addition means based on the game result of the subgame performed, it is characterized by initializing the bonus point added by this bonus point addition means.

[0018] In this case, as for the subgame performed by said subgame control means, it is effective that the content of a game of the main game performed by said main game control means is a game which has a different content of a game so that it may indicate to claim 4 in addition to invention above-mentioned claims 1 and 2 or given in three. And as the point for acquiring participating rating to a game, it is possible to use a medal (or coin), for example.

[0019] Thus, in this invention, the predetermined rate of the point for acquiring participating rating to a game is saved as financial funds of the bonus point. If lots are cast [ whether a subgame is performed and ] and activation of a subgame casts lots when the bonus point reaches a predetermined number, by paying out the bonus point based on the activation result of a subgame The role of specification for obtaining the bonus point is not defined, and even if it is not the number of the highest beds, it can participate in the subgame for gaining the bonus point.

[0020]

[Embodiment of the Invention] Hereafter, 1 suitable operation gestalt of the invention in this application is explained based on drawing. Drawing 1 is the whole external view showing 1 operation gestalt of the game equipment 1 of this invention, and the block diagram showing the control system of game equipment [ in / in drawing 2 / drawing 1 ] 1, drawing 3 - drawing 5 are the block diagrams showing the important section configuration of drawing 2 . In addition, the following explanation explains as a content of a game as what performs a poker game using progressive game equipment using a medal as the point for participating in a game.

[0021] In this example, in order to remove the various constraint in the conventional example, it constitutes so that the game of a ball-race format may newly be performed as a subgame, although the saved bonus medal (bonus point in this example) is won, and in this subgame, player comrade each competes for a chance, and a bonus medal (dividend medal) is paid out to the player which reached previously at gall.

[0022] Drawing 1 is the whole external view showing 1 operation gestalt of the

game equipment 1 which has a subgame. As shown in drawing 1, the game equipment 1 of this example is divided roughly, and consists of six sets (game terminal unit) of the poker game machines 2, and management equipment 3 which carries out the centralized control of each poker game machine 2. It is equipment for the poker game machine 2 to perform a poker game by player different, respectively, and in the rectangular parallelepiped-like box, the display panel 4 with which the class of role, the odds for every role, etc. according to a poker game to nothing and the transverse-plane upper part were displayed is arranged, and, as for this poker game machine 2, the monitor TV 5 is arranged in that lower part.

[0023] And while the console 6 which projected ahead is formed in a monitor's TV 5 soffit section location and two or more manual operation buttons 7 are arranged by the console 6, medal input port 8 is established in the right-hand side location. Furthermore, the ornament panel 9 is stuck on the lower part location of a console 6, the medal expenditure opening 10 is extended and formed in a lower part location from the interior side of the ornament panel 9, and the medal tray 11 is formed under the medal expenditure opening 10. This poker game machine 2 is put on the stand 12 which became independent, respectively.

[0024] Moreover, ID number is attached with a name called stations 1-6, respectively, six sets of each poker game machines 2 constitute one group by six sets of the poker game machines 2, and a centralized control is carried out with management equipment 3. Management equipment 3 performs the display control of the ornament display 15 arranged in the right-and-left location of the first ball-race game display 13 by which each poker game machine 2 was arranged in the upper case side in the center of upper part location \*\*\*\* arranged by the single tier, the second ball-race game display 14 arranged by the mid gear by the side of the lower berth, and the second ball-race game display 14 while managing six sets of the game machines 2 which constitute one group, respectively. Here, as a subgame, in case the first ball-race game display 13 or the second ball-race game display 14 performs the first or second



ball-race game, it displays the number of dividend medals on one of the two's display, and becomes the display of another side with the display which displays game information on real time.

[0025] Drawing 2 is the block diagram showing the control system of the game equipment 1 in drawing 1 . it is shown in drawing 2 -- as -- the poker game machine 2 -- from the poker main board 21 and the I/F board 22 -- becoming -- the poker main board 21 -- the main game control means and counting -- it has the function of a display means, various control in each poker game machine 2 is performed, and, specifically, a monitor TV 5, other various display and medal expenditure hoppers, etc. are controlled by the control function of the poker main board 21, respectively. Moreover, the I/F board 22 inputs various information signals, such as system information transmitted from the management equipment 3 (mainly main board 31) which carries out centralized control of the poker game machine 2 to stations 1-6, are recording number-of-sheets information on a current bonus medal, and meter information, and outputs operation information signals, such as a condition of a poker game, and bed number of sheets, calender setting out, the demand signal of meter information, etc. to management equipment 3 in each poker game machine 2.

[0026] Management equipment 3 consists of a main board 31, a sound board 32, a loudspeaker 33, a power unit 34, the 7 segment LED board 35, a key switch 36, a first ball-race game display 13, and a second ball-race game display 14, the first game display 13 has the dot display 37 and the control board 38, and the second game display 14 has the dot display 39 and the control board 40 similarly.

[0027] In addition, a sound board 32 drives the loudspeaker 33 on either side based on information signals outputted from a main board 31, such as performance number assignment information and performance termination information, and reproduces BGM and a sound effect. The control boards 38 and 40 blink the stroboscope lamp built in in the display 15 for an ornament through the lamp drive board which is not illustrated, or are driven through the LED drive board which does not illustrate other LED units while displaying on

the dot displays 37 and 39 based on information signals, such as display number of sheets of the medal outputted from a main board 31, message indicator directions, and description registration. Moreover, the 7 segment LED board 35 is equipped with two rotary switches for changing two push switches and various setting out which are used at the time of four 7 segments LED which display the information in a game board, and a static test mode etc.

[0028] Drawing 3 is the block diagram showing the configuration of the poker main board 21. The poker main board 21 consists of I/O devices 53, such as CPU (MC68000 made from Motorola is used)41, ROM42, RAM43, the calender timer 44, a watchdog timer 45, a backup battery 46, the power checker 47, I/O Port 48, ACRTC (Advanced CRT Controller)49, a monitor TV 5, serial I/O50, the RS-232C driver 51, DIP switch 52, and a lamp carbon button hopper.

[0029] CPU41 is a microprocessor of 32 bits of internal processing which makes the center of the poker main board 21 which controls other various circuits, and performs various program manipulation based on the program manipulation procedure stored in ROM42. ROM42 is semiconductor memory which stores the various control programs used by CPU41, data, etc., and RAM43 is semiconductor memory which stores the program data used during the program execution processing in CPU41, or memorizes the various data relevant to a poker game temporarily, and is used as a working area.

[0030] The calender timer 44 is a timer for acquiring the information on the date and the current time of day which are used by CPU41, and a watchdog timer 45 is for supervising actuation of CPU41, in order to prevent that program execution is interrupted when CPU41 overruns recklessly (or halt). A backup battery 46 is consisting of a lithium cell etc. and supplying power to RAM43, the calender timer 44, and watchdog timer 45 grade, and even if the electric power supply from the Maine power source stops, it is a sub power source for compensating these actuation.

[0031] By unforeseen accidents, such as interruption to service by thunderbolt, the power checker 47 supplies power to the poker main board 21 through I/O Port 48, and has played a role like an uninterruptible power supply until he

evacuates game data to RAM43 (sufficient allowances are foreseen and it is set as about 5 seconds in this example), when the electric power supply from the Maine power source stops. I/O Port 48 is an I/O edge for exchanging a signal with the exterior, and DIP switch 52 and I/O device 53 grade which are mentioned later are connected. Moreover, it connects with the I/F board 22 through the signalling channel with 8 bits [ of inputs ], and an output of 9 bits. [0032] ACRTC49 is a drawing chip for performing high-speed image display to a monitor TV 5 based on the drawing instruction from CPU41. Serial I/O50 is an I/O edge for serial transmission, and performs serial transmission based on RS-232C by the RS-232C driver 51 connected to serial I/O50. DIP switch 52 consists of four 8-bit switches, these switches support setting out of the upper limit of for example, expenditure number of sheets, setting out of the upper limit of credit number of sheets, modification of a card design, etc., and various setting out is changed by changing bit setting out. As mentioned above, I/O device 53 consists of a lamp, a carbon button, a hopper, etc., and performs predetermined actuation respectively based on the control instruction from CPU41.

[0033] Drawing 4 is the block diagram showing the configuration of the I/F board 22. The I/F board 22 consists of CPU (the product Z80 made from Zilog is used)54, ROM55, RAM56, I/O Port 57, serial I/O58, a RS-422 driver 59, and a rotary switch 60. CPU54 performs I / O control program processing based on the program manipulation procedure which is the 8-bit microprocessor which makes a control center, and was stored in ROM55 in the various circuits of the I/F board 22 based on the NMI interrupt signal from the poker main board 21. ROM55 is semiconductor memory which stores the I / O control program used by CPU54, data, etc., and RAM56 is semiconductor memory which stores the program data used during the program execution processing in CPU54, or memorizes the various data relevant to radial transfer temporarily, and is used as a working area.

[0034] The rotary-switch 60 grade which I/O Port 57 is an I/O edge for exchanging a signal with the exterior, and is mentioned later is connected.

Moreover, it connects with the poker main board 21 through the signalling channel with 8 bits [ of inputs ], and an output of 8 bits. Serial I/O58 is an I/O edge for serial transmission, and performs serial transmission based on RS-422 by the RS-422 driver 59 connected to serial I/O58. A rotary switch 60 consists of two 4-bit switches, and ID number of the poker game machine 2 is set up by changing the set point of these switches.

[0035] Drawing 5 is the block diagram showing the configuration of a main board 31. A main board 31 CPU (MC68000 made from Motorola is used)61, ROM62, RAM63, the calender timer 64, a watchdog timer 65, a backup battery 66, the power checker 67, I/O Port 68, and the object for poker game machines -- serial -- I/O69P -- the object for sounds -- serial -- I/O69S and serial I/O for a display -- 69 D It consists of RS-422 driver 70P, RS-422 driver 70D, and DIP switch 71 grade. The above CPU61, ROM62, and RAM63, the calender timer 64, a watchdog timer 65, a backup battery 66, and the power checker 67 CPU41, ROM42 and RAM43 in the poker main board 21 of drawing 3 , and the calender timer 44 have the almost same function as a watchdog timer 45, a backup battery 46, and the power checker 47.

[0036] This main board 31 has each function of a point are recording means, a bonus point addition means, a subgame lottery means, and a subgame control means, and sets it to each poker game machine 2. While controlling allocation of the number of bet beam medals (the number of beds) and displaying the number of dividend medals on the first ball-race game display 13 or the second ball-race game display 14 through the control board 38 or the control board 40, respectively If one of ball-race games are started, one of the two will be controlled to display game information on real time, and a number, the number of acquisition medals, etc. of a station which gained the victory eventually will be displayed.

[0037] The DIP switch 71 grade which I/O Port 48 is an I/O edge for exchanging a signal with the exterior, and is mentioned later is connected. And it connects with the I/F board 22 through eight signalling channels, and connects with the 7 segment LED board 35 in drawing 2 . the object for poker game machines --

serial -- I/O69P and the object for sounds -- serial -- I/O69S and serial I/O69D for a display the I/O edge for serial transmission -- it is -- the object for poker game machines -- serial -- I/O69P the serial transmission based on RS-422 by RS-422 driver 70P -- carrying out -- the object for sounds -- serial -- I/O69S Performing assignment of the sound performance by MIDI etc. to the sound board 32 in drawing 2 , serial I/O69D for a display performs serial transmission based on RS-422 by RS-422 driver 70D. DIP switch 71 is for consisting of three 8-bit switches and changing various setting out.

[0038] Next, an operation of a up Norikazu operation gestalt is explained with reference to drawing 6 , drawing 7 and drawing 8 - drawing 11 . Drawing 6 and drawing 7 are the flow charts for explaining the example of this example of operation. Hereafter, S shows a processing step. First, if the power source of game equipment 1 is turned on, in each poker game machine 2, it will be in a waiting state until the play of a poker game is started, and the condition of motorcycle the so-called stand (S1). At this time, just behind powering on, the ADOBATAIZU screen for explaining a series of flow in a poker game will be repeated and displayed on the screen of a monitor TV 5 after fixed time amount progress, and to perform a play will be waited.

[0039] And when it confirms whether the pay out carbon button which is one of the manual operation buttons is pushed (S2) and the pay out carbon button is pushed, a game is ended after paying out (S23). Here, since this pay out carbon button generally is not pushed except when ending a game, it will progress to (S3) at first. In this condition, counting of that risked number of medals is carried out by betting a medal from a credit by throwing a medal into medal input port 8, or pushing the bed carbon button which is one of the manual operation buttons 7 (S3). Next, processing from the above S3 to S4 is performed repeatedly, the number of the medals to bet is increased, and the number of beds is determined until it confirms whether the start button which is one of the manual operation buttons 7 is pushed and (S4) and a start button are pushed.

[0040] If a carbon button is pushed with a star in the place which the number of

beds determined, the bonus value which added to the bonus value of the first ball-race game and the second ball-race game at the rate of allocation of the number of beds predetermined 2% (S5), and was added will be displayed on said first and the second ball-race game displays 13 and 14 as the number of dividend medals, respectively (S6). Then, if it confirmed whether the dividend medal would be saved the number of predetermined sheets if it is confirmed whether be among current and a ball-race game (S7) and it is not among a ball-race game (S8) and the number of predetermined leaves is reached, lots will be cast in each ball-race game by the predetermined probability (S9).

[0041] On the other hand, when the number of predetermined leaves runs short of dividend medals in decision processing of the above S8, and when it separates in the lottery of both ball-race games, a poker game starts (S10).

Drawing 8 - drawing 11 show the screen displayed by the monitor TV 5 into the game of this example, among each drawing, a combines, in a player card viewing area and d, a WAGER-WIN viewing area and e show a CREDITS-PAID viewing area, and, as for an information-display field and b, f shows [ a card ball-race game viewing area and c ] a game information-display field.

[0042] Drawing 8 is an example of the screen condition which the hand of five sheets was distributed to the player card display of a monitor TV 5, and was displayed on public. Here, the odds corresponding to the combination of the card of a victory are displayed on the combination information-display field a of the screen upper left section, and five cards are displayed on the card ball-race game viewing area b of an upper right portion. And a player exchanges how many sheets of that card, and performs making a role so that it may make the role which oneself aims at out of the role which may be completed based on the distributed hand.

[0043] When it confirms whether the role was made or not (S11) and it is not completed as a result of a game, processing from the above S1 is repeated and performed. [ of a role ] The number of medals which carried out the multiplication of the number of beds, and obtained it to the odds of the role on the other hand when a role was made as a result of a game is made into the

number of acquisition medals. While displaying on the WIN part of the WAGER-WIN viewing area d in a monitor TV 5 (S12) If the correction carbon button is pushed, the number of acquisition medals will be added to a credit, and it will display on the CREDITS part of the CREDITS-PAID viewing area e (S22), and processing from the above S1 is repeated and performed.

[0044] Moreover, in decision processing of the above-mentioned S9, if the lottery of a ball-race game is won, as shown in each monitor TV 5 at drawing 9 , the display which tells initiation of a ball-race game will be performed (S13), and the ball-race game used as a subgame will be started (S14). In addition, with the game equipment 1 of this example, since a player will choose the poker game machine 2 of arbitration, a game will be started to arbitration and a game will be advanced to arbitration, game initiation, progress, and termination become various for every player. For this reason, as soon as not all players start a ball-race game all at once but the game in a present progressive finishes, it will participate from the following game.

[0045] Drawing 9 shows an example of the screen condition displayed on the monitor TV 5 in front of ball-race game initiation. In drawing 9 , the hand of five sheets is distributed to a monitor TV 5, it is displayed on public, and the score for every role given to the ball-race game other than each odds (number of odds x beds) display corresponding to the combination of the card of a victory and it and an event are displayed on the screen upper left section combination information-display field a. Moreover, the text ("FIRST RACEGAME START!") which changes to the image display of an exchange card and tells initiation of a ball-race game is displayed on the card ball-race game viewing area b of a screen upper right portion. In addition, by drawing 9 , the lottery of the first ball-race game is won by chance, and signs that the first ball-race game initial-statement character information is displayed are shown.

[0046] At other stations (poker game machine 2) and to a game on-going player While displaying the information which tells ball-race game initiation on the game information-display field f of a monitor TV 5 (not shown) The text which also usually tells the second ball-race game display 14 of drawing 1 about

initiation of the first ball-race game instead of the number of the second dividend medals currently displayed is displayed (not shown), further, a loudspeaker 33 is driven and the first ball-race game initiation information with voice is reported. In this way, other players will participate in a ball-race game one by one.

[0047] Drawing 10 shows the condition that the card ball-race game viewing area b of a monitor TV 5 switched to the display of each score situation in the ball-race game of the station to numbers 1-6. This ball-race game is a game advanced in the form where it is pitched against each other mutually, and if it wins, it can gain that dividend. this example -- the first ball-race game -- the medal of 50 or more sheets -- moreover, if the medal of 20 or more sheets does not accumulate in the second ball-race game, the part and the lottery probability for the lottery of each ball-race game to be performed and for the direction of the second ball-race game to lessen the number of storage of a medal as compared with the first ball-race game will be set up more highly than the first ball-race game.

[0048] Supervising the score situation of the ball-race game of other stations, a player exchanges how many sheets of that card, and performs making a role so that it may make the role from which an oneself score or an advantageous event is obtained among the roles which may be completed from the distributed hand. When it confirms whether the role was made or not (S15) and it is not completed as a result of a game, processing from the above S1 is repeated and performed. [ of a role ] On the other hand, when a role is not made as a result of a game, the addition of the point (score) and event processing based on the rule of a ball-race game are performed (S16).

[0049] Drawing 11 shows the point and the example of an event corresponding to a role of a ball-race game. As shown in drawing 11 , high odds and the high point are obtained instead of two roles ("ROYAL FLUSH", "STRAIGHT FLUSH") of a high order having not prepared the event especially, since the probability to complete a role is low. When the event is prepared in each and seven continuing roles compete by processing of an event, processing is performed



based on the rule indicated by drawing 11 .

[0050] And when it was in the middle of the ball-race game, as it judged the existence of ball-race game acquisition (S17), and progresses to the above S12 and mentioned above While displaying on the WIN part of the WAGER-WIN viewing area d in a monitor TV 5 by making into the number of acquisition medals the number of medals which carried out the multiplication of the number of beds, and obtained it to the odds of a role The number of acquisition medals is added to a credit, it displays on the CREDITS part of the CREDITS-PAID viewing area e, and processing from the above S1 is repeated and performed.

[0051] In addition, if the point added by the event processing of the above S16 reaches gall (100 points) It is judged as the victory of a ball-race game (S17), and the number of dividend medals is added to the number of medals which multiplied the odds of a role by the number of beds (S18). While displaying the total number of acquisition medals on the WIN part of the WAGER-WIN viewing area d of a monitor TV 5 A station number, the number of acquisition medals, etc. which were gained as game information are displayed on the second ball-race game display 14. A loudspeaker 33 is driven, a sound is generated, a stroboscope lamp is further driven through the lamp driver board which is not illustrated, the display 15 for an ornament is blinked, and it tells that the player which defeated all players at the ball-race game came out (S19).

[0052] Next, while returning the number of dividend medals displayed on the first ball-race game display 13 to initial value, the display of the second ball-race game display is returned to the display of the number of dividend medals of the second ball-race game (S20), and the screen display of the ball-race game of the monitor TV 5 of each station is eliminated, and it returns to the screen display of the usual poker game (S21). And the number of acquisition medals is indicated by addition, and it returns from the above S1 to the CREDITS part of the CREDITS-PAID viewing area e at processing. If it returns to S1, when betting a medal in performing a game again and ending a game, expenditure of a medal by which the credit was carried out is performed from the medal expenditure opening 10 by pushing a pay out carbon button. After ending, the

poker game machine 2 will be in the condition of waiting and motorcycle a stand about the next play. A game advances in accordance with the above flow.

[0053] It explains to a detail, referring to drawing 10 and drawing 12 about an example of expansion from initiation of the ball-race game of S14-S17 in the flow chart of drawing 7 now. A ball-race game is started on five beds by drawing 10 , and the station number 1 shows the screen in front of the game start five cards were distributed to the player card viewing area c by public [ whose ] to it. The point and the event for every role which are given to the combination of the card of a victory, the odds to it, and a ball-race game are displayed on the combination information-display field a of the screen upper left section here, and the screen which tells the score situation of the ball-race game of the station to 1-6 is displayed on the card ball-race game viewing area b. If gall is reached from this display at the event of now, it is shown that the number of the dividend medals which can be won being 123, and the player which still earned the point by the ball-race game immediately after starting a ball-race game are not.

[0054] Drawing 12 shows an example of the progress process of the ball-race game seen from the display screen of the station number 1 in the situation that the game was advanced by the player of each station. In drawing 12 , in proportion to the acquisition point size, balun is fried for each [ to 1-6 ] station of every, while the point size saved on the gained point size and the bank is displayed by the card ball-race game viewing area b, respectively, the number of dividend medals is also increasing to 155 sheets, and signs that the ball-race game is progressing are shown in it. Moreover, in order to avoid misconception with one's station and other stations, a different color from the balun of other stations is given to the No. 1 balun in which its station is shown. In addition, as an approach for avoiding this misconception, it may depend on other technique [ highlighting the No. 1 framework etc. ], for example.

[0055] Although it turns out that the station number 2 is the minimum distance and the most advantageous to gall at present now when the balun display screen of drawing 12 is seen, on the other hand, this profitableness also

becomes having given the chance carrying out an inversion victory in 1 time of the following game to other stations. That is, if the role more than a full hand is constituted if it plays on five beds or the role of "3 OF A KIND" is constituted, since what is necessary is just to obtain 20 more point in order for the station number 2 to gain a ball-race game, since the sum total with ten points of its bank becomes 20 points and a ball-race game can be gained, the difficulty of the configuration of combination also shows that it is advantageous.

[0056] On the other hand, by the station number 1, it will depend on the event of which is required 35 more point to gall, constitutes the role more than "STRAIGHT FLUSH", and the role of "4 OF A KIND" in this, and the top is relieved. Similarly, it is required 49 more point to gall, and in order to gain 49 points or more by completing a role, the role of "ROYAL FLUSH" cannot but consist of station numbers 5. This is the most difficult work and is considered that the role of "4 OF A KIND" will be aimed at with it being actual. and by the station number 3 and the number 4 Although the role of "4 OF A KIND" is constituted and there is no chance of an one-shot inversion of only aiming at an alternate event with the top By completing roles, such as "FULL HOUSE" (the point of all the members other than itself being dropped by a unit of ten point), and "FLUSH" (the top's point being dropped 10 point) Its own point can be earned always threatening the top and other players, the hand distributed to each, strategy, match fate, etc. become entangled intricately, and the significance of the strategy to a match is raised rather than before. Moreover, when a ball-race game is advanced and goes in a waging-war format, becoming the game expansion from which mind does not escape to the last is expected, and interest can always be maintained.

[0057] As explained above, since a ball-race game is advanced in the distributed hand, strategy, match fate, and a waging-war format, without adhering to the number of beds, or a role with it difficult [ to complete ] in order to win a dividend medal, by this example, the game without making it get bored from which mind does not escape to the last and which was rich in interest can be offered. In this case, strategies, such as fine diplomacy which a game

originally has, will function effectively, without a player performing making a difficult role specially.

[0058] In addition, although a dividend medal is won and a game is advanced in a wagering-war format in the above-mentioned example, employing the event by the role efficiently, without adhering to the number of beds, especially a role with it difficult [ to complete ], etc., about an event, it can set up freely and the first ball-race game and the second ball-race game may be changed to that from which the configuration of an event and the class of ball-race game completely differ.

[0059] Moreover, although the number of dividend medals of a ball-race game is made into the progressive method (the charge of a medal is accepted also into a game), the number of dividend medals of not only this but each ball-race game is fixed before a game, and you may make it save the predetermined rate of the number of beds inside by making this into financial funds in the above-mentioned example. Thus, by making it the ball-race game performed by a fixed number of dividend medals, since the predetermined rate of the number of beds in a game can be saved inside as financial funds of the following dividend medal as it is, it has the advantage that the initiation timing of the following ball-race game becomes early.

[0060] And although the ball-race game was constituted from an above-mentioned example by playing a poker game a motif, by cards, it is also possible to perform a ball-race game also to blackjack and others by the horse race, a bingo game, etc., and it can apply to the slot machine which has a display, and other game equipments which carry out a group configuration further easily, for example.

[0061]

[Effect of the Invention] According to this invention, the role of specification for obtaining the bonus point is not defined, and since it can participate in the subgame for gaining the bonus point even if it is not the number of the highest beds, a player can perform a game effectively taking advantage of various

possibility, standing strategies, such as fine diplomacy, without adhering to the role of specification.

---

## DESCRIPTION OF DRAWINGS

---

### [Brief Description of the Drawings]

[Drawing 1] The whole game equipment external view of this example.

[Drawing 2] The block diagram showing the control system of the game equipment in drawing 1 .

[Drawing 3] The block diagram showing the configuration of the poker main board part in drawing 2 .

[Drawing 4] The block diagram showing the configuration of the I/F board part in drawing 2 .

[Drawing 5] The block diagram showing the configuration of the main board part in drawing 2 .

[Drawing 6] The flow chart for explaining the example of this example of operation.

[Drawing 7] The flow chart for explaining the example of this example of operation following drawing 6 .

[Drawing 8] Drawing showing the example of a display of the monitor TV under game actuation for explaining an example of operation.

[Drawing 9] Drawing showing the example of a display of the monitor TV under game actuation for explaining an example of operation.

[Drawing 10] Drawing showing the example of a display of the monitor TV under game actuation for explaining an example of operation.

[Drawing 11] Drawing showing an example of the point corresponding to a role, and an event.

[Drawing 12] Drawing showing the example of a display of the monitor TV under game actuation for explaining an example of operation.

### [Description of Notations]

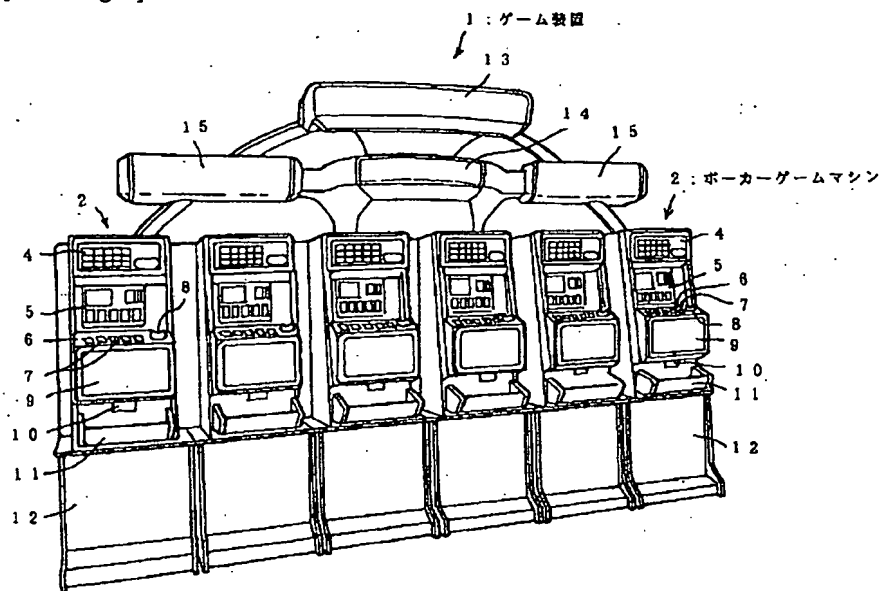
1 Game Equipment  
2 Poker Game Machine  
3 Management Equipment  
4 Display Panel  
5 Monitor TV  
6 Console  
7 Manual Operation Button  
8 Medal Input Port  
9 Ornament Panel  
10 Medal Expenditure Opening  
11 Medal Tray  
12 Stand  
13 First Ball-Race Game Display  
14 Second Ball-Race Game Display  
15 Display for Ornament  
21 Poker Main Board  
22 I/F Board  
31 Main Board

---

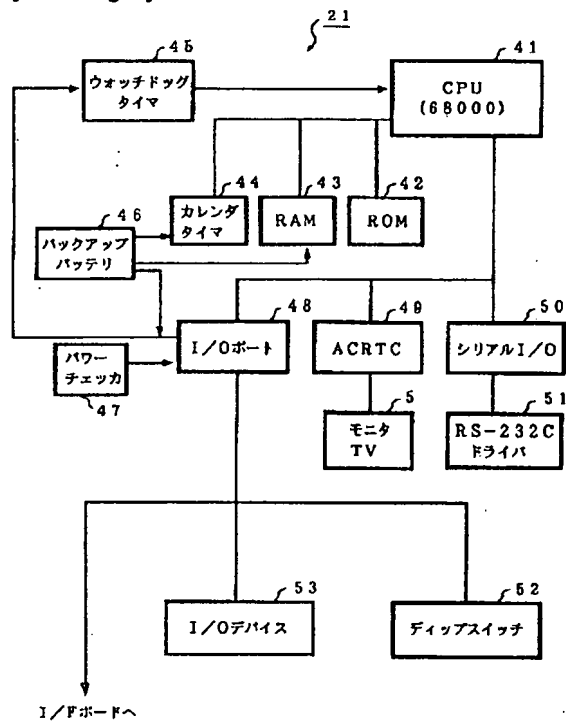
## DRAWINGS

---

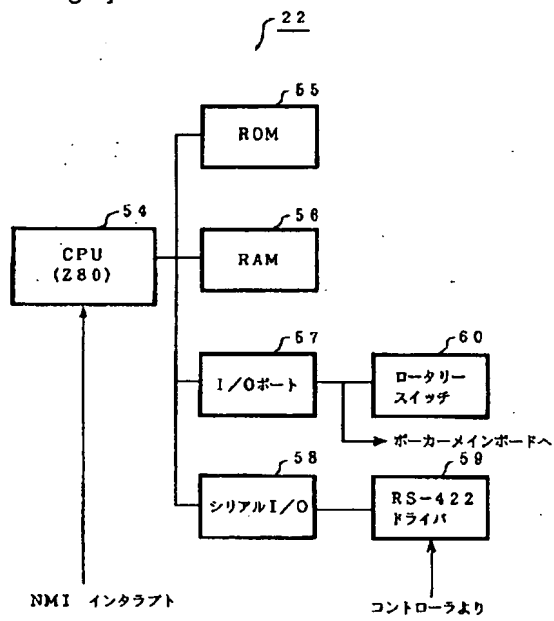
[Drawing 1]



[Drawing 3]

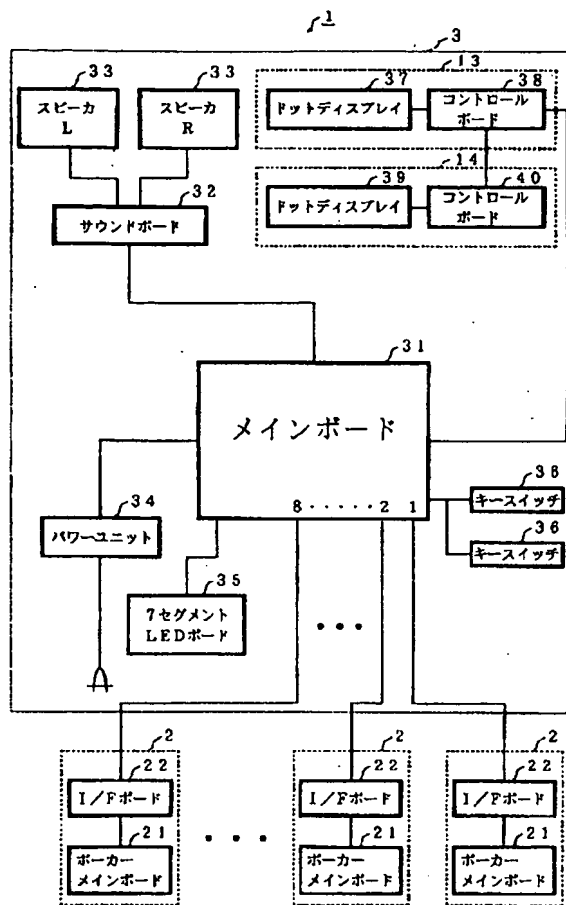


[Drawing 4]

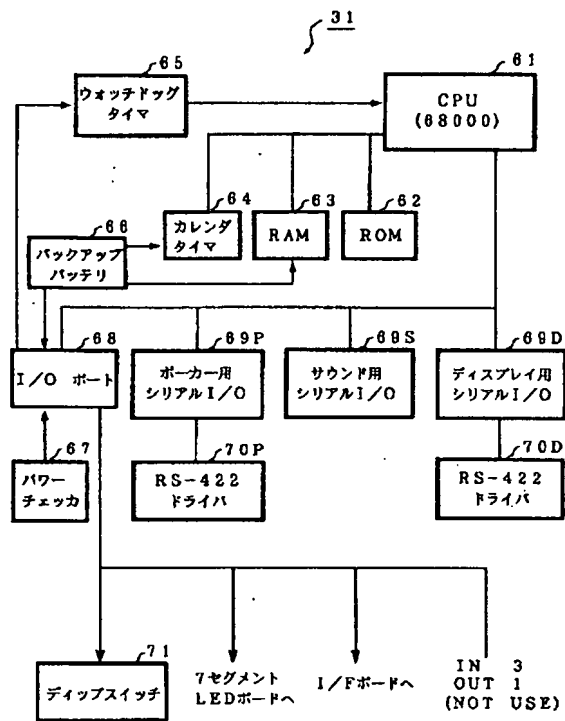


[Drawing 2]

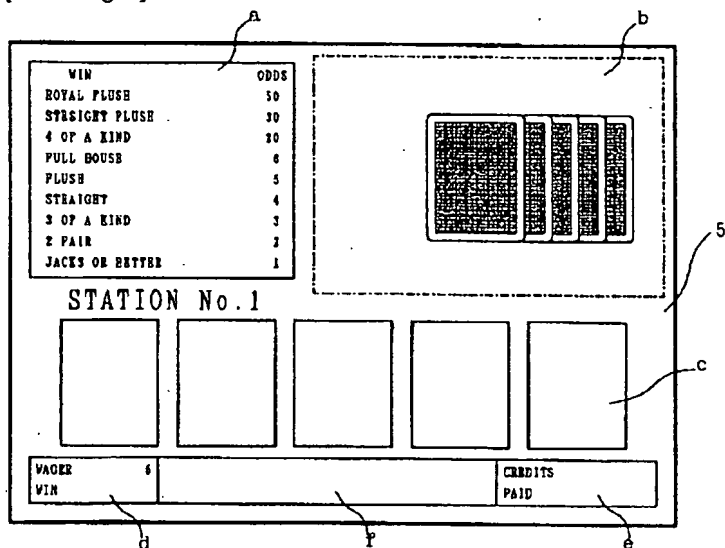




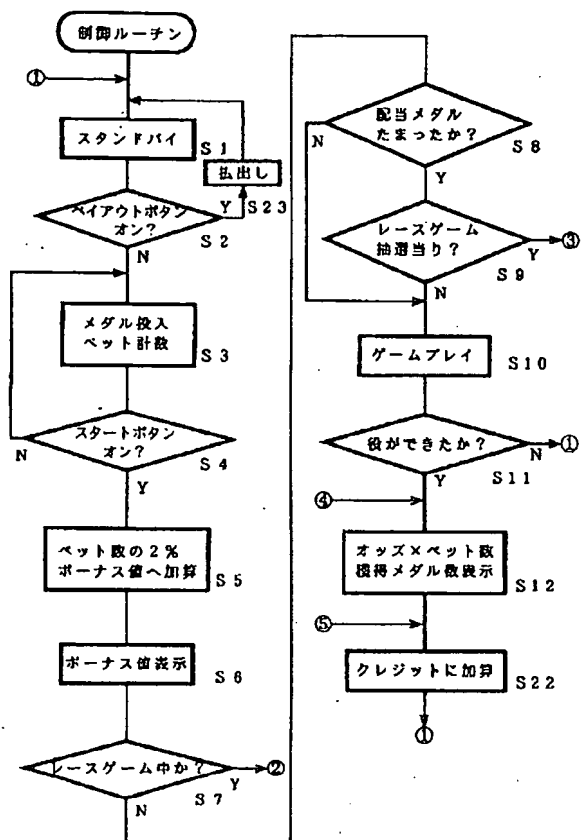
[Drawing 5]



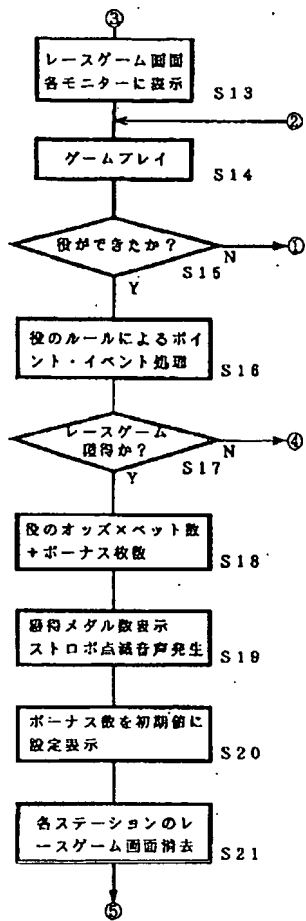
[Drawing 8]



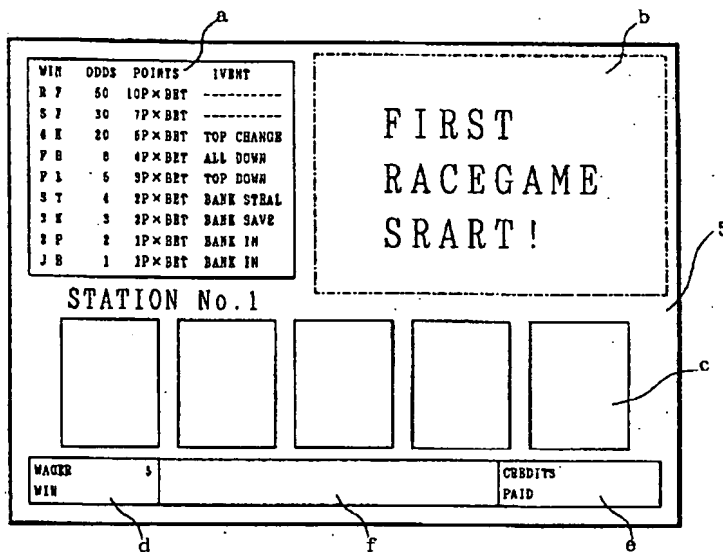
[Drawing 6]



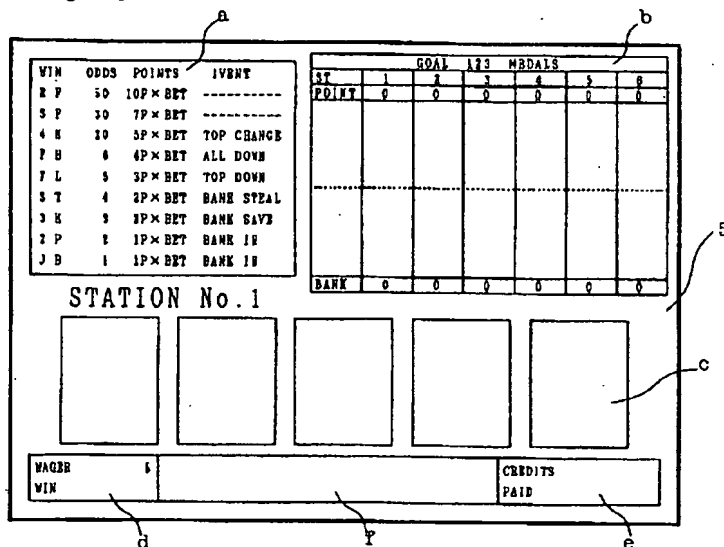
[Drawing 7]



[Drawing 9]



[Drawing 10]



R	ODDS	ポイント	イベント
ROYAL FLUSH	50	10P×BET	
STRAIGHT FLUSH	30	7P×BET	
4 OF A KIND	20	5P×BET	トップと入れ替わることができる
FULL HOUSE	6	4P×BET	自分以外全員10P確とす
FLUSH	5	3P×BET	トップを10P確とすことができる
STRAIGHT	4	2P×BET	他人のバンクを奪い取る
3 OF A KIND	3	2P×BET	自分のバンクを引き出す
2 PAIR	2	1P×BET	自分のバンクにはいる
JACKS OR BETTER	1	1P×BET	自分のバンクにはいる

#### イベント処理

- 4 OF A KIND** ・トップが複数の場合は、抽選で一人を選び入れ替わる。  
 ・自分がトップの場合は、イベントは無効とする。
- FLUSH** ・トップが複数の場合は、抽選で一人を選び10ポイント確とす。  
 ・自分もトップの場合は自分以外のトップを選び10ポイント確とす。  
 ・自分一人がトップの場合は、イベントは無効とする。
- STRAIGHT** ・抽選で他のステーションを一つ選択、そのバンクのポイントを書く。  
 但し、抽選で選ばれたステーションのバンクのポイントが“0”の場合でもこのイベントは実行されたものとする。

[Drawing 12]

**WIN ODDS POINTS EVENT**

R F	50	10P×BET	-----
S F	30	7P×BET	-----
4 K	20	4P×BET	TOP CHANGE
F B	6	4P×BET	ALL DOWN
F L	5	3P×BET	TOP DOWN
S T	4	1P×BET	BANK STEAL
S E	3	1P×BET	BANK SAVE
S P	2	1P×BET	BANK IN
J B	1	1P×BET	BANK IN

**STATION No.1**

**GOAL 100 MEDALS**

ST	1	2	3	4	5	6
POINT	45	20	20	20	50	0

**BANK**

0	0	0	0	0	0
---	---	---	---	---	---

**VAGUE WIN** 5 **CREDITS PAID**